

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEJARAH PROKLAMASI
KEMERDEKAAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Elis Tri Setyani
NIM 12108241137

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD” yang disusun oleh Elis Tri Setyani, NIM 12108241137 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 27 Mei 2016

Pembimbing

Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd.

NIP 19791212 200501 2 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata tulis penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 30 Mei 2016
Yang menyatakan

Elis Tri Setyani
NIM 12108241137

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD” yang disusun oleh Elis Tri Setyani, NIM 12108241137 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|--------------------------|--------------------|--|-----------|
| Sekar Purbarini K, M.Pd. | Ketua Penguji |  | 22/6 2016 |
| Septia Sugiarsih, M.Pd. | Sekretaris Penguji |  | 22/6 2016 |
| Sungkono, M.Pd. | Penguji Utama |  | 24/6 2016 |

Yogyakarta, 27 JUN 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Hanya kepada Engkau-lah kami menyembah dan hanya kepada Engkau-lah kami memohon pertolongan.”

(Q.S. Al-Fatihah:5)

“Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenteram.”

(Q.S. ar-Ra’d:28)

“Hasil tidak akan pernah mendustai perjuangan.”

(Anonim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah swt, Tuhan semesta alam
2. Ayahanda Suhadi dan Ibunda tersayang Sukiyem serta kedua kakak Joko Suhadmiarso dan Andi Sasana yang selalu memberikan doa dan dukungannya
3. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta
4. Nusa, Bangsa, Negara, dan Agama

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD

Oleh
Elis Tri Setyani
NIM 12108241137

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik bergambar yang layak digunakan oleh siswa kelas V semester II pada pembelajaran IPS pokok bahasan Sejarah Proklamasi Kemerdekaan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg&Gall. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini melalui lima tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal, uji lapangan dan revisi produk, serta revisi produk akhir. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Bendungan I dan SDN Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Instrumen penelitian diperoleh dari hasil adopsi dan modifikasi beberapa penelitian sebelumnya. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Media komik pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran setelah mendapatkan penilaian baik dari hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan skor masing-masing 4,07 dan 4,11. Selain itu, penilaian yang diberikan kepada siswa pada tahap uji lapangan terbatas memperoleh nilai baik dengan skor rata-rata 4,16 dan dalam uji lapangan luas juga memperoleh nilai yang baik dengan skor rata-rata 4,05. Media komik pembelajaran “Perjuangan Menuju Kemerdekaan Indonesia” mampu menarik minat dan motivasi siswa mempelajari sejarah proklamasi kemerdekaan, serta menambah variasi media pembelajaran IPS di kelas.

Kata kunci : *media komik pembelajaran, pembelajaran sejarah, sejarah proklamasi kemerdekaan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penils dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan guna memperoleh gelas sarjana.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari do’a, bantuan, perhatian, bimbingan, pengarahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Wakil Dekan I FIP UNY yang telah menyetujui penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Suparlan, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

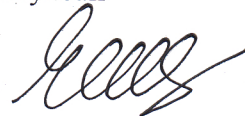
memberikan dukungan dan pengarahan selama masa studi di UNY.

7. Kepala Sekolah SDN Bendungan I dan SDN Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di sekolah tersebut.
8. Bapak/Ibu Guru kelas V SDN Bendungan I dan SDN Wiladeg yang telah membantu dan bekerjasama dalam proses penelitian skripsi ini.
9. Siswa-siswa kelas V SDN Benndungan I dan SDN 'Wiladeg tahun ajaran 2015/2016 yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
10. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral maupun material dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman kelas A PGSD UNY 2012 yang selalu memberikan semangat, dukungan, bantuan, dan kesan yang luar biasa selama 4 tahun bersama dalam perkuliahan.
12. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan guna perbaikan penelitian selanjutnya. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 31 Mei 2016

Penyusun



Elis Tri Setyani

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Pembatasan Masalah | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Pengembangan | 7 |
| F. Manfaat Pengembangan | 7 |
| G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 8 |
| H. Definisi Operasional..... | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) | 10 |
| 1. Pengertian IPS..... | 10 |
| 2. Tujuan pembelajaran IPS..... | 11 |
| 3. Ruang Lingkup IPS..... | 11 |
| 4. Pengertian Ilmu Sejarah..... | 12 |
| B. Hakikat Media Pembelajaran | 14 |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran | 14 |
| 2. Jenis Media Pembelajaran | 15 |
| C. Hakikat Media Komik..... | 18 |
| 1. Pengertian Media Komik | 18 |
| 2. Jenis-Jenis Komik | 19 |
| 3. Gaya Menggambar dalam Komik..... | 20 |
| 4. Unsur-Unsur dalam Pembuatan Komik | 21 |
| 5. Pengembangan Media Komik..... | 24 |

| | |
|--|-----------|
| D. Hakikat Karakteristik Siswa SD Kelas Tinggi (4, 5, dan 6) | 35 |
| E. Peranan Media Komik dalam Pembelajaran IPS SD | 36 |
| F. Penelitian yang Relevan..... | 37 |
| G. Kerangka Pikir | 38 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Metode Penelitian | 41 |
| B. Prosedur Pengembangan..... | 42 |
| C. Validasi dan Uji Coba Produk | 46 |
| D. Instrumen Pengumpulan Data..... | 47 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 49 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 52 |
| 1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal | 52 |
| 2. Perencanaan | 54 |
| a. Analisis Tujuan | 54 |
| b. Analisis Sasaran | 54 |
| c. Analisis Komponen Produk dan Penggunaannya | 55 |
| 3. Pengembangan Produk | 56 |
| 4. Hasil Validasi Ahli..... | 59 |
| a. Validasi Ahli Materi | 59 |
| b. Validasi Ahli Media..... | 62 |
| 5. Uji Lapangan Media Komik | 70 |
| a. Uji Lapangan Terbatas..... | 70 |
| b. Uji Lapangan Luas..... | 73 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian | 77 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 87 |
| B. Saran | 88 |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |
| LAMPIRAN..... | 92 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V SD | 12 |
| Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi | 48 |
| Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media | 48 |
| Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Siswa..... | 49 |
| Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Berkala 5 | 50 |
| Tabel 6. Hasil Observasi dan Wawancara Di Sekolah..... | 53 |
| Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi | 60 |
| Tabel 8. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media..... | 68 |
| Tabel 9. Hasil Uji Lapangan Terbatas..... | 71 |
| Tabel 10. Hasil Uji Lapangan Luas..... | 74 |
| Tabel 11. Analisis Hasil Penilaian Ahli Materi per-Indikator..... | 80 |
| Tabel 12. Analisis Hasil Penilaian Ahli Media per-Indikato | 82 |
| Tabel 13. Hasil Penilaian Uji Lapangan untuk Masing-Masing Kriteria..... | 84 |
| Tabel 14. Analisis Hasil Penilaian Siswa dalam Uji Lapangan per-Indikator | 84 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|----------------|
| Gambar 1. Alur Linier (Waktu Alur Normal) | 28 |
| Gambar 2. Alur Non Linear (<i>Dynamic Time Line</i>)..... | 29 |
| Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir | 40 |
| Gambar 4. Bagan Pengembangan Media Adaptasi dari Model Borg dan Gall..... | 45 |
| Gambar 5. Bagan Tahapan Pengembangan Produk Media Komik Pembelajaran..... | 58 |
| Gambar 6. Halaman SK dan KD sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan) | 62 |
| Gambar 7. Desain Sampul sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan) | 65 |
| Gambar 8. Halaman Tambahan yang Menjabarkan Nama Penulis Buku dan Desain serta Ilustrator Buku..... | 66 |
| Gambar 9. Perubahan Halaman Soal Latihan sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan) | 67 |
| Gambar 10. Halaman Tambahan untuk <i>Feedback</i> | 69 |
| Gambar 11. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa pada Uji Lapangan..... | 76 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|----------------|
| Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | 93 |
| Lampiran 2. Lembar Penilaian Ahli Materi | 110 |
| Lampiran 3. Lembar Penilaian Ahli Media | 113 |
| Lampiran 4. Instrumen Penilaian Siswa | 116 |
| Lampiran 5. Rekap Hasil Uji Lapangan Terbatas | 118 |
| Lampiran 6. Rekap Hasil Uji Lapangan Luas | 120 |
| Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi | 123 |
| Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Ahli Media | 124 |
| Lampiran 9. Surat Izin Penelitian | 125 |
| Lampiran 10. Foto-Foto Kegiatan Penelitian | 129 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPS sebagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar pada hakikatnya merupakan suatu intergrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan agar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan siswa guna merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan (Sapriya, 2009: 7-8). Melalui mata pelajaran IPS di sekolah dasar, diharapkan siswa dapat memiliki pengetahuan serta wawasan tentang lingkungan dan masyarakat, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah-masalah sosial, serta memiliki keterampilan dalam mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial dilingkungannya.

Pusat Kurikulum tahun 2006 (Ahmad Susanto, 2014: 32), menjelaskan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Sementara itu, fungsi dari pengajaran IPS di sekolah dasar yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa sebagai bagian dari kewarganegaraan Indonesia agar dapat menyesuaikan diri dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan IPS sangat penting untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) serta tindakan (*action*) yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan dan partisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2009: 48). Warga negara yang dimaksud yaitu warga negara yang paham akan negaranya, bangga menjadi bagian dari bangsanya, serta mencintai tanah airnya.

Dalam Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dijelaskan bahwa orientasi utama dari pelaksanaan Pendidikan IPS di sekolah dasar, yaitu: 1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis, 2) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 3) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 4) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 5) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Salah satu orientasi utama dari pembelajaran IPS adalah mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis. Agar guru mampu mengajarkan konsep-konsep tersebut dengan baik, maka diperlukan alat bantu dalam proses pembelajaran. Salah satu alat bantu tersebut adalah penggunaan media

pembelajaran. Menurut *Encyclopedia of Education Research* (dalam Azhar Arsyad, 2009: 25), media pembelajaran bermanfaat untuk meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir karena mengurangi verbalisme. Media pembelajaran dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama melalui gambar hidup. Selain itu, media pembelajaran juga mampu memberikan pengalaman nyata dan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Wiladeg dan SDN Bendungan I, media yang dibutuhkan untuk mengajarkan konsep sosiologi, geografi, ekonomi, dan kewarganegaraan lebih mudah untuk didapatkan karena sumber belajar mengenai konsep-konsep tersebut dapat diperoleh dari lingkungan masyarakat dan alam sekitar serta telah banyak media untuk pembelajaran tersebut yang beredar di pasaran, akan tetapi kemudahan tersebut tidak berlaku untuk konsep-konsep sejarah.

Sejarah merupakan peristiwa-peristiwa yang dibatasi oleh kesenjangan waktu dan ruang, sehingga hanya dapat dipelajari melalui dokumen-dokumen, video atau benda-benda peninggalan sejarah. Oleh karena itu, ketersediaan media untuk mengajarkan konsep sejarah sangat terbatas. Meskipun teknologi semakin maju dan semakin mudahnya memperoleh informasi, namun untuk menyajikan media sebagai pendukung dalam pembelajaran sejarah masih mengalami beberapa kendala. Salah satu media sejarah yaitu video, pada saat ini memang mudah untuk diperoleh melalui internet, namun kredibilitasnya masih belum bisa dipertanggungjawabkan secara pasti. Selain itu tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang dapat digunakan untuk menyajikan media pembelajaran berupa video.

Selain video, dokumen dan peninggalan sejarah juga merupakan media yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep sejarah. Namun dokumen-dokumen serta peninggalan sejarah ini biasanya tersimpan di tempat-tempat tertentu, misalnya museum dan candi-candi. Padahal tidak semua sekolah berlokasi dekat dengan sumber-sumber belajar tersebut. Oleh karena itu, untuk menggunakan sumber belajar tersebut sebagai media dalam menjelaskan konsep sejarah akan terkendala oleh jarak, waktu, dan biaya. Menurut pernyataan guru mata pelajaran IPS melalui wawancara, sangat tidak dimungkinkan untuk membawa siswa-siswa ke sumber belajar tersebut untuk menjelaskan konsep sejarah dalam setiap pelaksanaan pembelajaran sejarah.

Pada akhirnya, satu-satunya sumber belajar yang digunakan pada pembelajaran sejarah adalah buku paket IPS (*textbook*) yang dipinjamkan oleh sekolah dan beberapa media gambar tokoh-tokoh pahlawan yang masih kurang mampu untuk menjelaskan konsep sejarah. Padahal, materi sejarah kelas V yang harus dipelajari sangat banyak. Oleh karena banyaknya materi serta sumber belajar yang monoton dan media yang kurang, mengakibatkan proses kegiatan pembelajaran menjadi kurang bervariasi sehingga siswa kurang termotivasi dan tertarik untuk mempelajari sejarah.

Melihat realita permasalahan-permasalahan yang terjadi di atas, memunculkan solusi dan inovasi sebagai upaya mengatasi masalah tersebut. Salah satu solusinya yaitu dengan mengembangkan media untuk pembelajaran IPS pokok bahasan sejarah. Dengan pengembangan media pembelajaran IPS ini diharapkan

mampu mengatasi masalah yang terjadi dan menciptakan pembelajaran yang bervariasi serta menarik bagi siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan terhadap buku IPS kelas V terbitan Erlangga dan Yudhistira, hampir seluruh materi disajikan dalam bentuk bahasa tulisan, meskipun sudah ada penambahan beberapa ilustrasi tetapi belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap kemudahan siswa dalam menangkap isi materi. Peserta didik dituntut untuk aktif dalam melakukan aktivitas membaca guna memperoleh pengetahuan dan memahami materi sejarah. Membaca secara komplit materi yang sangat banyak dan tersaji dalam paragraf-paragraf tulisan, bagi siswa usia sekolah dasar terasa menjemukan. Hampir seluruh siswa cenderung lebih tertarik membaca buku cerita bergambar seperti komik karena adanya gambar-gambar ilustrasi serta alur cerita yang runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa untuk memahami isi dari komik tersebut.

Menurut Levie & Levie dalam Azhar Arsyad (2009: 9), menjelaskan bahwa belajar melalui stimulus gambar atau visual dapat membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk materi-materi mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Stimulus verbal juga akan memberikan hasil yang lebih baik apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berturut-turut. Berawal dari sinilah muncul suatu gagasan untuk membuat komik dengan isi cerita yaitu materi sejarah nasional Indonesia.

Banyak materi sejarah yang diajarkan dalam mata pelajaran IPS di kelas V, salah satu pokok bahasan yang masih sulit dipahami oleh siswa yaitu sejarah perjuangan mencapai kemerdekaan Indonesia. Pokok bahasan ini berisikan tentang

materi sejarah peristiwa-peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan, yaitu peristiwa sebelum proklamasi, saat proklamasi, dan sesudah proklamasi kemerdekaan. Oleh karena materi yang masih sulit dipahami, maka perlu adanya penggambaran lebih jelas mengenai peristiwa sejarah tersebut serta pengenalan tokoh-tokoh yang terlibat, yaitu dengan menggambarkan cerita sejarah proklamasi kemerdekaan kedalam bentuk komik.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian yang hampir sama yaitu tesis yang ditulis oleh H Rosalinda (2015) dengan judul “Pengembangan Media Komik Peristiwa Rengasdengklok dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Surakarta”. Dari penelitian tersebut, memberikan hasil bahwa produk media pembelajaran sejarah berupa komik terbukti mampu meningkatkan prestasi siswa dan dapat menumbuhkan serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang materi pelajaran sejarah.

Melihat kelebihan-kelebihan yang telah dijelaskan di atas, peneliti akhirnya tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran materi sejarah dengan judul “Pengembangan Media Komik Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh identifikasi permasalahan yang harus diteliti, yaitu:

1. Terbatasnya sumber belajar dan ketidaktersediaannya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi sejarah.

2. Media *textbook* (buku paket IPS) menjadi satu-satunya sumber belajar sehingga kurangnya variasi dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Belum dikembangkan media komik sejarah proklamasi kemerdekaan dalam pembelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penelitian dibatasi pada menghasilkan media pembelajaran IPS pokok bahasan Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Kelas V Semester II. Media pembelajaran yang dibuat berupa komik bergambar.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diteliti adalah: “Bagaimana menghasilkan produk komik Sejarah Proklamasi Kemerdekaan yang layak digunakan oleh siswa kelas V dalam pembelajaran IPS?”.

E. Tujuan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik bergambar yang layak digunakan oleh siswa kelas V semester II pada pembelajaran IPS pokok bahasan Sejarah Proklamasi Kemerdekaan.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diperoleh dengan adanya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Membantu meningkatkan minat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada pokok bahasan sejarah proklamasi kemerdekaan.
- b. Mempermudah siswa dalam memahami materi serta alur cerita sejarah proklamasi kemerdekaan.
- c. Menambah sumber belajar bagi siswa.

2. Bagi Guru

- a. Menambah variasi guru dalam mengajar dan pemilihan media pembelajaran yang lebih inovatif.
- b. Meningkatkan motivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa komik bergambar yang berisikan materi cerita sejarah proklamasi kemerdekaan.
2. Komik cerita sejarah proklamasi kemerdekaan disajikan dalam bentuk buku.
3. Tahap pembuatan komik yaitu awalnya sketsa gambar komik dibuat manual, setelah itu di *scan* dan di edit menggunakan *software Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*.
4. Warna yang dipilih adalah warna-warna cerah seperti merah, hijau, kuning, biru, dan sebagainya.

5. Jenis huruf yang digunakan dalam komik adalah *Comic Sans SM* dengan ukuran (*font size*) 12.
6. Komik ini menggunakan kertas ivory untuk sampul dan HVS 100 gr untuk halaman isi dengan ukuran A5, kemudian di jilid menjadi sebuah buku.
7. Gambar dalam komik tidak 100% karya sendiri, ada beberapa gambar yang mengambil dari sumber internet yaitu Google.
8. Komik cerita sejarah proklamasi kemerdekaan dapat dibaca dalam berbagai situasi dan tempat.

H. Definisi Operasional

Komik sejarah proklamasi kemerdekaan adalah suatu media berbentuk buku yang didalamnya berisikan sebuah cerita tentang peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan, dengan diperankan oleh suatu karakter sesuai dengan tokoh-tokoh yang ada dalam sejarah Indonesia.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya yang bersifat terpadu dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi siswa sehingga pengorganisasian materi pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan siswa (Sapriya, 2009: 7-8). Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan” daripada “transfer konsep”, karena dengan pembelajaran IPS diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang dimilikinya.

Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa, artinya pembelajaran IPS bukan hanya sekedar menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan namun mengupayakan agar siswa mampu menjadikan apa yang dipelajari sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam kehidupan bermasyarakat. Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik karena IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial sehingga perumusan IPS didasarkan pada realita dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner (Trianto, 2010: 174).

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS adalah mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya. Sedangkan tujuan umum dari pembelajaran IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, yaitu dengan mengembangkan kemampuan siswa untuk menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan disetiap persoalan yang dihadapinya (Etin Solihatin dan Raharjo, 2009: 14-15).

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat di mana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dengan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya (Etin Solihatin dan Raharjo, 2009: 15).

3. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup materi IPS yang harus dipelajari oleh siswa SD kelas V tertuang dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dijabarkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Adapun SK dan KD IPS kelas V adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V SD

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar |
|--|--|
| 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. | 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. |

Maka berdasarkan ruang lingkup di atas, KD yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah KD 2.2 yaitu: Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

4. Ilmu Sejarah sebagai Bagian Materi dalam IPS SD

Sejarah dalam bahasa Inggris yaitu *history* artinya masa lampau umat manusia. Kata *history* ini berasal dari kata benda Yunani “*Istoria*” yang berarti ilmu (H. Rustam, 1999: 1). Menurut H. Roeslan Abdulgani (dalam H. Rustam, 1999: 12), sejarah adalah

salah satu bidang ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau, beserta segala kejadian-kejadiannya dengan maksud untuk kemudian menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan tersebut, untuk akhirnya dijadikan perbendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah program masa depan.

Ilmu sejarah memang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa di masa lampau, namun peristiwa-peristiwa yang dimaksud dianalisis dengan

meneliti sebab akibat, kemudian dirangkum kembali sehingga dapat diperoleh pengertian dalam bentuk sintesis yang dapat memberikan penjelasan mengenai aspek-aspek deskripsi peristiwanya, alasan peristiwa tersebut terjadi, dan ke arah mana peristiwa tersebut akan terjadi selanjutnya (Sapriya, 2009: 26).

Tujuan dari mempelajari sejarah yaitu untuk memenuhi rasa ingin tahu mengenai suatu peristiwa masa lampau, tentang bagaimana deskripsi kejadiannya, mengapa peristiwa tersebut terjadi dan bagaimana akhir dari peristiwa tersebut, serta dampak peristiwa tersebut terhadap bidang-bidang lainnya dan dampak terhadap masa depan. Mempelajari sejarah akan memberikan manfaat yaitu dengan mempelajari peristiwa masa lampau maka dapat dijadikan sebagai cerminan atau untuk menilai perbuatan-perbuatan mana yang merupakan suatu keberhasilan dan mana yang merupakan kegagalan. Manfaat lain dari ilmu sejarah adalah memperluas wawasan berpikir, artinya sejarah terus memberikan pedoman dan perspektif tentang perkembangan selanjutnya (H. Rustam, 1999: 5-8).

Salah satu upaya pembangunan karakter bangsa adalah dengan melalui pendidikan sejarah yang mulai diberikan sejak pendidikan dasar. Oleh karena itu, materi sejarah menjadi salah satu bahan kajian dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Pendidikan sejarah di sekolah dasar diharapkan menjadi media transfer nilai-nilai etika dan moral yang mendasari cara berfikir, bersikap, dan berperilaku seseorang untuk mewujudkan keharmonisan kehidupan individu, kelompok, ataupun

berbangsa dalam membangun perdamaian, toleransi dan kesediaan menerima perbedaan dengan cara meneladani sikap-sikap dan perjuangan para pahlawan serta mengambil hikmah dan pelajaran dari pengalaman nenek moyangnya (Ahmad Susanto, 2014: 38-45).

B. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Brovie, media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sementara itu, Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs, media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Yusuf Hadi Miarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar (Hujair AH Sanaky, 2013: 3-4).

Media pembelajaran sendiri merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Hujair AH Sanaky, 2013: 3). Dari keseluruhan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis alat atau sumber belajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar, sehingga

dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik pembelajar dalam kegiatan belajar.

2. Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasanya digunakan dalam proses belajar mengajar. Pertama, media grafis atau media dua dimensi contoh gambar, foto, grafik, bagan atau diagram dan lain lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model contoh model padat (*solid model*), alat tiruan sederhana (*mock up*), diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi contoh *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005: 3-4). Media komik termasuk ke dalam media grafis atau media dua dimensi.

Media grafis termasuk dalam media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menggunakan indera penglihatan (visual). Menurut Hujair AH Sanaky (2013: 81-101), jenis-jenis media grafis diantaranya sebagai berikut:

- a. Gambar/foto, merupakan media yang mengvisualkan apa adanya secara detail. Sebagai media, gambar/foto harus memenuhi beberapa syarat, yaitu harus autentik, sederhana, ukurannya relatif, gambar/foto harus mengandung unsur gerak atau perbuatan, dan gambar/foto tersebut baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Sketsa, adalah gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Dalam menggunakan skema, seorang pengajar dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk gambar sederhana untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Diagram/skema, adalah gambar sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis dan simbol-simbol yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antara komponennya atau sifat-sifat dari proses yang disajikan.
- d. Bagan atau chart, adalah gambaran suatu situasi atau suatu proses yang dibuat dengan “garis gambar” dan “tulisan”. Media ini berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan melalui tulisan atau lisan secara verbal. Bagan atau chart mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.
- e. Grafik (*graphs*), merupakan gambaran tentang suatu situasi atau suatu proses perkembangan dengan menggunakan deretan angka, garis-garis, dan kata-kata yang berisikan dan mengandung suatu pengertian. Media grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar dan untuk melengkapinya seringkali digunakan simbol-simbol verbal. Tujuan penggunaan media ini yaitu untuk memperlihatkan perbandingan informasi kualitatif dengan cepat dan sederhana.

- f. Poster, merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu serta mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster adalah gambar dengan ukuran besar dan memberi tekanan pada satu atau dua ide pokok yang divisualisasikan secara sederhana dan jelas.
- g. Kartun, merupakan salah satu media grafis yang mengandung gambar *interpretative* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas atau suatu pesan sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkan kedalam gambar sederhana, tanpa detail, menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara tepat.
- h. Komik, merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dan dirancang untuk menghibur para pembacanya. Komik dapat digunakan untuk menyajikan suatu materi dengan tujuan meningkatkan minat siswa terhadap materi yang ada dalam komik tersebut (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005: 69).

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah jenis media grafis yang nomor 8, yaitu media komik.

C. Hakikat Media Komik

1. Pengertian Media Komik

Komik adalah suatu bentuk seni dengan menggunakan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu jalinan cerita (Ranang, Basnendar, dan Asmoro, 2010: 245). Membuat komik adalah membingkai waktu dan menyusunnya menjadi cerita. Memotret momen-momen tertentu dan menyusunnya menjadi sebuah tuturan cerita secara visual. Momen-momen yang disusun dalam urutan tertentu bisa menimbulkan kesan gerak yang filmis (Hikmat Darmawan, 2012: 52). Komik memiliki unsur-unsur yaitu sederhana, langsung, aksi-aksi yang cepat dan menggambarkan peristiwa-peristiwa (Ahmad Rohani, 1997: 78).

Tujuan komik adalah menghibur pembaca dengan bacaan yang ringan. Bentuk tampilan komik lebih atraktif dan menjangkau pembaca yang lebih luas dalam berbagai tingkat usia (Ranang, Basnendar, dan Asmoro, 2010: 8). Cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi dan suasana yang lebih hidup, serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas menjadi keunggulan dan daya tarik dari sebuah komik (Nana Sudjana dan Ahmad Rival, 2005: 64).

Pembuatan komik dalam penelitian ini bertujuan untuk menambah variasi media dalam pembelajaran IPS sekaligus untuk mengurangi kebosanan siswa terhadap materi sejarah yang disajikan dalam bentuk bahasa tulisan. Dengan disajikannya materi sejarah kedalam bentuk komik,

diharapkan mampu menarik minat siswa serta memberikan motivasi siswa untuk belajar sejarah.

2. Jenis-Jenis Komik

Menurut Bonneff (dalam Indiria Maharsi, 2010: 15), komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strips*) dan buku komik (*comic book*). Namun dalam perkembangan selanjutnya terdapat beberapa jenis komik yang lainnya. Jenis-jenis komik diantaranya:

- a. Komik strip (*comic strips*), komik yang hanya terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah.
- b. Buku komik (*comic book*), komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan *comic book* ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.
- c. Novel grafis (*graphic novel*), komik yang memiliki tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca dewasa bukan anak-anak.
- d. Komik kompilasi, merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda.
- e. Komik online (*web comic*), komik yang menggunakan media internet dalam publikasinya. Komik ini muncul seiring dengan munculnya *cyberspace* di dunia teknologi komunikasi.

Jenis komik yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media komik pembelajaran ini adalah jenis buku komik (*comic book*).

3. Gaya Menggambar dalam Komik

Menurut Hikmat Darmawan (2012: 112), secara garis besar terdapat empat gaya menggambar dalam komik, yaitu

a. Gaya Kartun

Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor, cerita petualangan untuk anak-anak, atau fantasi anak-anak. Contoh dari gaya ini yaitu Doraemon, Sin Chan, Naruto, dan lain-lain.

b. Gaya Realis

Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita drama, petualangan fantasi, sejarah, atau cerita-cerita untuk orang dewasa. Gaya gambar komiknya dibuat semirip mungkin atau cenderung mendekati anatomi, postur tubuh, wajah dan ras manusia.

c. Gaya Ekspresif

Gaya ini biasanya dipakai dalam cerita-cerita petualangan penuh aksi/laga/pertempuran, atau pada komik-komik “seni”.

d. Gaya Surealistik

Gaya ini biasanya dipakai dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang dekat dengan alam mimpi, atau alam bawah sadar.

Gaya menggambar yang dipilih dalam pengembangan komik ini adalah gaya kartun, karena siswa-siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai bentuk kartun.

4. Unsur-Unsur dalam Pembuatan Komik

Dalam pembuatan komik ada beberapa unsur-unsur yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur tersebut adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi. M.S. Gumelar (2011: 26-36) menjelaskan bahwa unsur-unsur tersebut diantaranya,

a. *Space*

Dalam pembuatan komik memerlukan *space* (ruang). Ruang ini dibiarkan kosong dalam suatu panel di komik yang bertujuan agar pembaca merasakan kelegaan dalam suatu panel tertentu.

b. *Image*

Dalam komik, *image* merupakan gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*). *Image* inilah yang membentuk sebagian besar komik.

c. *Teks*

Teks sebenarnya adalah penggambaran atau *image* dari lambang atau simbol suara dan angka. Setiap bangsa memiliki simbol yang berbeda.

d. *Point & Dot*

Point (titik) dalam komik tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, bentuk bintang, dan lain-lain yang ukurannya kecil. Sedangkan *dot* lebih ke bentuk bulat kecil (bintik).

e. *Line*

Line atau garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa *point*

atau *dot* yang saling *overlapping* (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus (*straight line*), bisa juga lengkung (*curve line*).

f. *Shape (X & Y)*

Shape adalah bentuk dalam dua dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar. Ada banyak *shape* yang ada di komik, misalnya *circle, ellips, rectangle, star, octagon, plat, drips, ornament, zap dingbat* dan bentuk-bentuk lainnya. *Shape* ada yang terbuka dan ada yang tertutup.

g. *Form (X, Y & Z)*

Form (wujud) adalah bentuk tiga dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi. Terdapat banyak *form* yang ada, mulai dari bentuk tak beraturan sampai pada bentuk 3D yang tertata rapi.

h. *Tone/Value (gradient, lighting & shading)*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* secara perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang yang disebut dengan gradiasi (*gradient*). *Gradient, lighting* dan *shading* dapat dilakukan dengan cara arsir (*render*).

i. *Colour (hue)*

Colour adalah *hue* (warna). Warna terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu:

- 1) *Light color/visible spectrum* (warna cahaya) adalah warna yang dihasilkan dari tiga cahaya warna utama (*light primary colours*), yaitu merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*).

2) *Transparent colour* (warna cat transparan), biasanya untuk cat cetak. Warna ini dihasilkan dari 4 warna utama, yaitu *cyan* (biru muda), *magenta* (pink), *yellow* (kuning), dan *black* (hitam tidak solid/abu-abu gelap).

3) *Opaque colour* (warna tidak transparan) adalah warna yang tidak tembus pandang bila digunakan di media yang tembus pandang. Warna *opaque* ini terdiri dari 5 warna utama, yaitu warna putih, kuning, merah, dan hitam. Warna ini bila digunakan untuk mengecat plastik atau gelas transparan, maka warna cenderung menutup penuh tanpa menyisakan warna transparansi plastik atau gelas transparan tersebut.

j. *Pattern*

Pattern (pola) ini sangat rancu juga dengan arsir, karena arsiran yang sudah teratur, berulang, dan rapi akan cenderung menjadi sebuah pola.

k. *Texture*

Tekstur dalam komik lebih cenderung kepada kertas yang digunakan. Ada kertas yang kasar dan ada yang halus sesuai dengan kebutuhan.

l. *Voice, Sound & Audio*

Dalam komik, suara diwujudkan atau digambarkan dalam bentuk teks. Setiap teks tersebut memiliki *shape* yang berbeda-beda sesuai dengan simbol (*semiotics*) umum dalam dunia komik dan sesuai dengan pemaknaan (*semantic*), serta penafsiran (*hermeneutics*) yang sama sesuai dengan kebiasaan dan konsistensi.

m. *Time*

Time dalam komik diwujudkan dalam halaman. Halaman 1 adalah awal dari cerita dan berakhir sampai halaman terakhir. *Time* dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam cerita komik tersebut.

Untuk menciptakan sebuah komik yang bagus, seluruh unsur-unsur dalam pembuatan komik ini sangat penting untuk diperhatikan selama proses pembuatan sebuah komik. Oleh karena itu, dalam pengembangan media komik ini tidak terlepas dari ketiga belas unsur tersebut.

5. Pengembangan Media Komik

Dalam perencanaan pembuatan sebuah komik sebagai media pembelajaran, ada tahapan-tahapan yang harus ditempuh dalam proses pembuatannya. Adapun tahap-tahap tersebut, yaitu:

a. Tahap Pengidentifikasian Target

Dalam pembuatan komik, tahap pertama yang harus diperhatikan adalah mengidentifikasikan siapa yang akan menjadi target pembaca dari produk komik yang akan dihasilkan. Komik yang akan dibuat harus disesuaikan dengan selera pembaca yang didasarkan pada usia target pembaca. Dalam penelitian ini, target dari produk yang akan dihasilkan yaitu siswa SD kelas V.

Anak pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) biasanya mereka menyukai komik yang mengandung cerita petualangan, misteri, dan ketegangan. Karena pada usia ini anak cenderung lebih menyukai hal-

hal yang berbau petualangan seiring dengan perkembangan sosialnya dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (Arjuna, 2011).

b. Tahap Pembuatan Skenario

Skenario atau *strory* adalah keseluruhan jalinan/jalur cerita, mulai dari awal hingga akhir. *Story* terkadang juga disebut dengan nama *storyline*. *Story* dapat diringkas menjadi sinopsis atau rangkuman keseluruhan cerita. *Story* mempunyai dinamika dimana melibatkan banyak konflik agar pembaca tertarik dan akan hanyut ke dalam cerita tersebut ketika membacanya (M.S Gumelar, 2011: 41).

Dinamika dalam skenario biasanya melibatkan kesengsaraan, perjuangan, konflik dan *ending* dari perjalanan karakter dalam hidupnya. Skenario merupakan hal terpenting dari pembuatan komik, karena skenario yang memberikan arah pembuatan komik tersebut. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah komik, yaitu:

1) *Theme (Genre)*

Setelah ringkasan *storyline (sinopsis)* sudah dibuat, maka tahap selanjutnya yaitu melihat sinopsis tersebut masuk dalam kategori atau jenis cerita apa. Semua *storyline* hasil dari *strory making* atau *creative making* dan atau *writing* terbagi menjadi 3 kelompok (M.S Gumelar, 2011: 46-47), yaitu:

a) *Fiction Story*

Fiksi, imajinasi, dan fantasi, membuat cerita khayalan tidak

selalu bercerita tentang hal masa depan atau tentang kecanggihan teknologi, tetapi cerita sehari-hari pun kalau dibuat berdasarkan imajinasi dan tidak berdasarkan kisah yang terjadi secara nyata, ini juga disebut kisah imajinasi.

b) *Hybrid Story*

Cerita kejadian asli, namun laporannya ditulis dalam bahasa sastra dan ada ceritanya sehingga bekesan kejadian sesungguhnya menjadi lebih indah. Contoh cerita model seperti ini di masa lalu disebut *epic*, dimana kejadian sejarah sesungguhnya yang terjadi diceritakan dalam bait-bait puisi.

c) *Non Fiction Story/Report*

Lebih cenderung untuk edukasi, proposal, laporan, penelitian, tulisan non-fiksi lainnya, dan untuk berita (*news*).

Tema cerita komik dalam penelitian pengembangan ini adalah cerita sejarah proklamasi kemerdekaan. Cerita ini merupakan kisah nyata atau cerita non-fiksi. Oleh karena itu, genre dari komik yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori *Non Fiction Story/Report*.

Berdasarkan kelompok usianya, tema/genre dibagi menjadi 3, yaitu:

a) *Children Story*

Cerita untuk pembaca usia prasekolah, TK, SD dan sederajat, atau kategori untuk semua umur. Dalam cerita anak, tidak

harus tokoh-tokoh yang bermain didalamnya juga seorang anak-anak. Karakternya bisa juga monster, alien, robot, atau orang dewasa, yang terpenting jalan dan isi ceritanya memang untuk segmentasi pembaca anak-anak.

b) *Teen Story*

Segmen pembacanya untuk anak-anak remaja, seperti SMP, SMA, mahasiswa dan yang sederajat. Jalan cerita *teen story* biasanya tentang hal-hal percintaan remaja dan kehidupan remaja pada umumnya. Tetapi boleh juga tentang fiksi ilmiah dimana gaya cerita dan tokoh-tokohnya kebanyakan para remaja dan disesuaikan dengan gaya cerita remaja.

c) *Adult Story*

Cerita ini biasanya untuk usia 17 atau 18 tahun ke atas. Di dalam cerita dewasa biasanya banyak kata-kata kasar, sumpah serapah, adegan kekerasan dan seksual. Oleh karena itu harus dijauhkan dari jangkauan anak-anak.

Sasaran dari produk komik yang dikembangkan adalah siswa SD kelas V. Untuk menyesuaikan dengan usia pembaca, maka genre yang dipilih dalam pengembangan komik ini adalah *Children Story*.

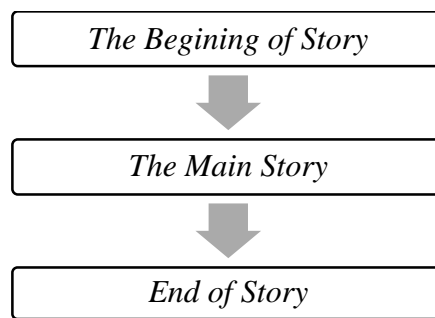
2) *Plot*

Plot adalah *backbone of story*, kerangka cerita untuk menyusun seluruh cerita dari awal hingga akhir. *Plot* berfungsi

sebagai pembimbing agar cerita yang dibuat tidak keluar dari bahasan dan tema yang telah ditentukan. *Plot* mempunyai anatomi dua variasi penyusunan waktu (*timeline*) yang sering dipakai (M.S Gumelar, 2011: 65-66), yaitu:

a) *Linier timeline* (waktu alur normal)

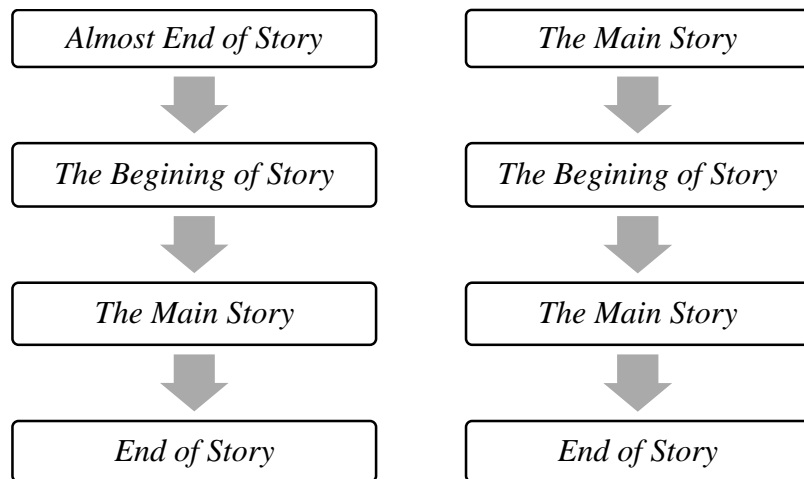
Cerita berjalan secara normal dari awal, tengah, lalu ke akhir cerita.



Gambar 1. Alur Linear (Waktu Alur Normal)

b) *Non linier (dynamic timeline)*

Cerita berjalan secara bolak-balik, secara dinamis bisa di tengah, hampir akhir, lalu ke tengah lagi, lalu ke akhir cerita. Baik bergaya *flashback* untuk mengingat masa lalu, atau bergaya cerita sains yang melakukan perjalanan waktu dari era ke era.



Gambar 2. Alur Non Linear (*Dynamic Time Line*)

Sasaran dari produk komik yang dikembangkan adalah siswa SD kelas V. Siswa SD memiliki karakteristik belum mampu memahami sepenuhnya sebuah cerita dengan alur yang rumit. Maka dari itu dalam pengembangan produk komik ini, plot atau alur cerita yang dipilih adalah alur linier (waktu alur normal) karena lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa SD.

3) Desain karakter dan peranannya

Character (nyawa) terdiri dari tampilan luar (fisik) dan kepribadian (*personality*) yang diberikan pada suatu tokoh yang telah didesain dan digambar, sehingga tokoh tersebut memiliki sifat-sifat tersebut. Karakter merupakan gabungan antara tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, adat, budaya kebiasaan dan sifat atau kepribadian dari suatu tokoh yang dibuat. Ada beberapa sifat yang biasa diterapkan pada gambar atau desain tokoh yang dibuat (M.S Gumelar, 2011: 71-72), yaitu:

a) *Good character* (protagonis)

Sifat yang baik (*good personaliry*) merupakan karakter yang bersifat baik, seperti ceria, *positive thinking*, *humanism mind set oriented*, jujur, peduli, tidak munafik dan lain-lain. Selain itu juga bersifat sederhana, berwibawa, disegani lawan bukan karena takut dengannya tetapi karena menghormatinya dan menyukai sifat tokoh utamanya yang peduli pada yang lain, tidak mudah marah dan sifat-sifat positif lainnya.

b) *Bad character* (antagonis)

Sifat yang buruk (*bad personality*) merupakan karakter yang mempunyai sifat *negative tinkering*, prasangka buruk, mudah menghakimi orang lain tanpa melihat masalah lebih lanjut, mudah mengasumsikan orang lain dengan pendapat pribadi. Karakter yang *ignorant*, tidak mau tahu dan tidak peduli, munafik, serakah, pelit, egois dan sifat-sifat negatif lainnya.

c) *Wise character* (netralis)

Sifat netral (*neutralism personality*) merupakan karakter yang memiliki sifat netral, tidak memihak, cenderung sebagai pengawas saja, melihat semuanya harus terjadi agar semuanya mendapatkan pelajaran dan memetik moral agar naik level kebijaksanaan ke level yang lebih tinggi.

Ketiga sifat karakter di atas ada dalam cerita komik yang dikembangkan. Namun yang lebih mendominasi adalah karakter

protagonis. Karakter protagonis contohnya Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, Suryadi Suryoningrat, dan lain-lain. Karakter antagonis misalnya jenderal dan pasukan Jepang. Sedangkan karakter netralis yaitu Laksamana Maeda.

c. Tahap Pengaturan Visual (Asri Budiningsih, C., 2003: 113-115)

1) Bentuk dan garis

Buatlah gambar yang sederhana tetapi jelas. Artinya, dalam bentuk tidak perlu bersifat naturalis. Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat siswa. Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus (Azhar Arsyad, 2009: 111). Hindari garis-garis dan bentuk yang ruwet (*complicated*). Pembuatan bentuk harus disesuaikan dengan bidang gambar serta jarak pembaca sehingga mudah ditangkap.

2) Warna

Apabila gambar yang dibuat berwarna, maka usahakan agar warna yang dipakai jangan terlalu banyak dan berbaur satu sama lain. Batas warna yang satu dengan yang lain hendaknya diusahakan jelas. Pergunakan dua atau tiga warna saja dalam satu bentuk atau objek. Warna yang terlalu banyak dan berbaur serta bentuk dan garis-garis yang banyak, akan sangat melelahkan mata yang melihatnya.

3) Huruf

Huruf pada judul harus jelas dibaca, terutama apabila media visual tersebut harus dibaca dari jarak jauh, misalnya *poster*, *bulletin board*, juga *slide*. Huruf diupayakan menonjol khususnya untuk judul, bentuk huruf yang dipilih, serta kontras antara huruf dengan latar belakangnya. Huruf dipilih dengan pertimbangan kemudahan baca (*readability*). Tujuan pemilihan huruf adalah agar informasi yang disampaikan cepat, mudah, dan menyenangkan untuk dibaca dan dipelajari. Cara terbaik dalam memilih huruf adalah dengan mempertimbangkan apakah jenis huruf tersebut mudah dibaca. Huruf-huruf yang memiliki bentuk unik dan artistik cenderung sulit dibaca (Rakhmat Supriyono, 2010: 23-24).

4) Keseimbangan

Agar media visual tampak indah, menarik, dan mencapai sasaran, maka perlu disusun antara unsur-unsur visual seperti bentuk, garis, warna, dan huruf dengan susunan yang sistematis. Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (*formal balance*). Kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang. Pencapaian keseimbangan asimetris dapat dilakukan melalui penyusunan ukuran, garis,

bentuk, warna, *value*, dan tekstur dengan memperhitungkan bobot visualnya (Rakhmat Supriyono, 2010: 87-88). Susunan yang simetris memberikan kesan tenang, statis, dapat menimbulkan rasa jemu, sedangkan susunan yang memberikan kesan gerak tidak akan menimbulkan rasa bosan atau jemu.

5) Kontras

Pemberian warna yang kontras seperti hitam-putih, kuning-hitam, merah-kuning, dan sebagainya akan memperjelas bentuk yang satu terhadap bentuk yang lain atau dapat juga menonjolkan salah satu bentuk. Pemakaian warna-warna yang kontras akan menarik perhatian dan memberikan kesan meriah. Namun gunakan kontras ini apabila diperlukan saja, sebab jika terlalu banyak dan kuat akan melelahkan mata pembacanya.

6) Penekanan

Dalam membuat media visual ada bagian yang dipentingkan, yaitu yang mengandung pesan pokok, dapat berupa gambar-gambar atau huruf-huruf. Hal ini harus dibuat lebih mencolok dari bentuk-bentuk yang lainnya. Penekanan atau penonjolan objek ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain dengan menggunakan warna mencolok, ukuran gambar dibuat paling besar, menggunakan huruf *sans serif* paling besar, arah diagonal, dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain.

7) Kesatuan (*unity*)

Hasil media visual akan sangat komunikatif apabila ada kesatuan antara bentuk atau unsur-unsur satu dengan bentuk atau unsur lain. Pada desain majalah atau buku, kesatuan dapat dilakukan dengan cara-cara berikut (Rakhmat Supriyono, 2010: 97).

- a) Mengulang warna, bidang, garis, grip atau elemen yang sama pada setiap halaman.
- b) Menyeragamkan jenis huruf untuk judul, *body copy*, dan *caption*.
- c) Menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna, tema, atau bentuk.
- d) Gunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan *style* (*bold*, *italic*, dan sebagainya).

8) *Layout* (susunan, tata letak)

Unsur-unsur visual seperti gambar, kata-kata, bentuk simbol dan lainnya harus direncanakan terlebih dahulu bagaimana susunannya dalam medan visual yang akan disajikan. Rencana ini dapat berubah-ubah, sampai pada suatu susunan yang dianggap paling baik, dalam arti ada yang ditonjolkan dan penempatan semua unsur sudah harmonis. Rencana terakhir yang sudah didapatkan merupakan *layout* untuk media visual yang akan dibuat. Kemudian barulah membuat atau mengumpulkan gambar, tulisan, bentuk simbol-simbol yang diperlukan.

Proses pembuatan komik dalam penelitian pengembangan produk ini harus memperhatikan setiap tahapan-tahapan di atas. Kesalahan atau kekurangan dari salah satu unsur dapat mempengaruhi unsur-unsur yang lain, sehingga produk komik yang akan dikembangkan

menjadi tidak baik atau kurang layak dan pesan yang akan disampaikan menjadi kurang menarik.

Komik yang baik adalah komik yang dibuat sesuai dengan tahapan-tahapan dalam pengembangan media komik yang telah dijabarkan di atas.

D. Hakikat Karakteristik Siswa SD Kelas Tinggi (4, 5, dan 6)

Masa usia sekolah dasar berlangsung dari usia 6-7 tahun sampai dengan usia 11-12 tahun. Pada masa-masa ini apabila anak tidak bermain bersama kelompoknya, maka biasanya mereka melakukan aktivitas individu seperti membaca, mendengarkan radio, atau menonton televisi (Elizabeth B. Hurlock, 1980: 161). Dalam hal membaca, anak usia kelas tinggi lebih menyukai buku atau majalah anak-anak yang menekankan pada kisah-kisah petualangan atau buku-buku bergambar seperti komik. Terlepas dari tingkat kecerdasan, hampir semua anak menyenangi buku komik, karena komik memiliki daya tarik yaitu menyenangkan, menggairahkan, mudah dibaca dan merangsang imajinasi anak (Husdarta dan Nurlan Kusmaedi, 2010: 86).

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1980: 160), jenis gambar yang paling digemari anak adalah jenis gambar kartun. Hal ini terlihat dari kebiasaan-kebiasaan anak menggambar kartun tentang guru-guru, teman sekelas, atau tokoh-tokoh dalam berita saat jam istirahat sekolah atau saat anak merasa bosan. Sementara itu dalam pewarnaan, menurut Arjuna (2011) anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) masih cenderung menyukai berbagai jenis warna. Akan tetapi di usia 12 tahun anak

hanya menyukai beberapa warna saja. Oleh karena itu, kontras warna yang akan dipilih sedikit sederhana.

Pada masa periode usia sekolah dasar, tidak terjadi peningkatan yang berarti dalam memori jangka panjang, namun dalam periode ini anak berusaha mengurangi keterbatasan tersebut dengan menggunakan strategi memori (*memory strategy*), yaitu perilaku yang sengaja digunakan untuk meningkatkan memori. Salah satu strategi meningkatkan memori yaitu dengan cara mengulangi berkali-kali informasi setelah informasi tersebut disajikan (Desmita, 2010: 158-159).

E. Peranan Media Komik dalam Pembelajaran IPS SD

Komik merupakan suatu bentuk bacaan yang membuat para siswa mau untuk membacanya tanpa harus ada dorongan atau bujukan. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa (Ahmad Rohani, 1997: 79). Peranan pokok dari komik dalam pembelajaran adalah menciptakan dan menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

Sesuai dengan studi pendahuluan terhadap buku paket IPS kelas V terbitan Yudhistira dan Erlangga yang telah dilakukan peneliti, hampir seluruh materi dalam buku IPS terutama untuk materi sejarah tersaji dalam bentuk bahasa tulisan dengan ditambah beberapa ilustrasi gambar. Padahal, materi yang disajikan sangat banyak dan hampir seluruhnya berupa materi hafalan. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan cepat bosan dalam pembelajaran IPS.

Komik memiliki kelebihan yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Hal ini menginspirasi untuk menyajikan materi-materi pelajaran dalam bentuk komik. Kecenderungan yang ada, siswa kurang begitu menyukai

buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik, siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, penuh warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun.

Peranan pokok media komik adalah kemampuannya dalam menumbuhkan minat siswa. Hal ini cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS yang materinya cukup banyak dan hampir seluruhnya berupa hafalan. Dengan menggunakan komik sebagai media dalam pembelajaran IPS, dapat menarik minat siswa untuk mau membaca. Selain itu, anak-anak usia SD belum mampu mengingat dengan baik. Anak-anak usia SD membutuhkan kesan khusus untuk dapat mengingat dengan baik, atau siswa harus membaca secara berulang-ulang untuk dapat mengingatnya (Desmita, 2010: 158-159). Oleh karena itu, materi pelajaran yang diwujudkan dalam visualisasi akan lebih mudah diingat oleh siswa.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS sebaiknya dipadukan dengan pemilihan metode mengajar yang tepat, sehingga komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Guru selalu berharap agar bisa membimbing selera siswa terutama meningkatkan minat baca mereka. Komik dapat dijadikan salah satu alternatif untuk merangsang minat baca tersebut (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2005: 68). Siswa yang memiliki minat baca tinggi maka akan memiliki wawasan yang lebih luas.

F. Penelitian yang Relevan

1. Arum Eka Septiyana (2012)

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV SDNegeri 3

Tuksongo Pringsurat Temanggung”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran lebih disukai dan menarik bagi para siswa, sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, media komik merupakan media baru bagi siswa. Media komik membantu siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pecahan dalam pembelajaran matematika.

2. Hanna Quniawati (2012)

Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tematik Untuk Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Siswa Kelas II SDNegeri Deresan Yogyakarta”. Media komik pembelajaran tematik yang dikembangkan terbukti memberikan hasil yang baik. Dari keseluruhan penilaian ahli dan uji coba lapangan yang dilakukan, media komik pembelajaran tematik ini termasuk dalam kategori layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

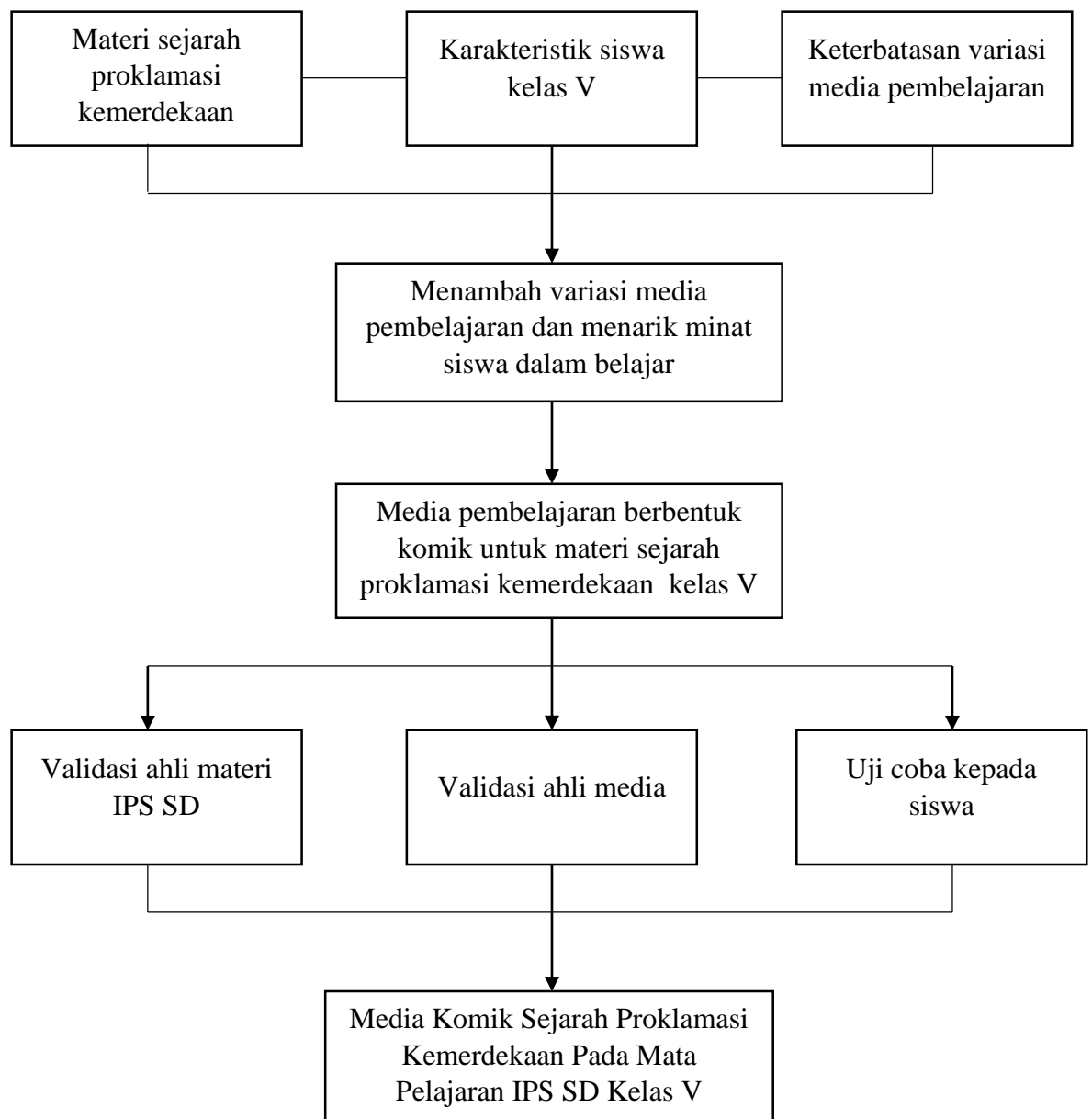
G. Kerangka Pikir

Dalam kegiatan pembelajaran IPS khususnya materi sejarah di sekolah dasar, pada umumnya sekolah masih menggunakan media *textbook* atau buku paket IPS sebagai satu-satunya acuan yang digunakan. Hal ini disebabkan karena belum banyaknya media yang tersedia untuk digunakan dalam menjelaskan materi sejarah, sehingga kegiatan pembelajaran materi sejarah menjadi monoton dan kurang menarik serta kurang memberikan motivasi bagi siswa.

Berpijak dari permasalahan yang ada yaitu belum banyaknya media untuk materi sejarah yang tersedia, maka media komik sejarah adalah media yang akan membantu siswa dalam memahami materi sejarah serta menambah variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Terdapat dua alasan penggunaan media komik dalam pembelajaran IPS materi sejarah. Pertama, hampir seluruh materi sejarah disajikan dalam bentuk teks bacaan yang membuat siswa kesulitan dalam memahami dan mengingat materi sejarah. Kedua, media komik lebih praktis karena dapat digunakan dimanapun dan dalam berbagai situasi.

Dari penelitian yang relevan, media komik dapat menambah minat siswa dalam belajar, memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi sejarah, menambah variasi penggunaan media dalam proses pembelajaran, dan menimbulkan rasa senang serta merangsang motivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam berpikir.

Media yang dikembangkan adalah media berbentuk komik. Alur yang runtut dan teratur serta cerita yang sederhana dalam komik, diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi sejarah. Dari pemaparan di atas, maka kerangka berpikir yang dibuat yaitu:



Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407). Produk yang dikembangkan dapat berupa desain pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, alat, atau strategi pembelajaran.

Produk pendidikan dalam penelitian dan pengembangan mengandung beberapa pengertian. Pertama, produk tersebut dapat berupa perangkat keras (modul, buku, video, dll) dan juga perangkat lunak (kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, dll). Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. Keempat, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan (Zainal Arifin, 2011: 127). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk perangkat keras dan merupakan produk baru yaitu berupa media komik yang berisikan materi sejarah proklamasi kemerdekaan.

Penelitian pengembangan bukan untuk menguji hipotesis atau menghasilkan sebuah teori (Sudarsono, dkk, 2013: 187). Namun, tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan sebuah produk. Dalam metode penelitian dan pengembangan, terdapat tiga komponen utama yaitu: a)

model pengembangan, b) prosedur pengembangan, dan c) uji-coba produk (Zainal Arifin, 2011: 127).

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Borg dan Gall (dalam Nana S. Sukmadinata, 2006: 169) yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Tahap-tahap prosedur pengembangan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi
 - a. Melakukan observasi awal ke SD.
 - b. Melakukan wawancara dengan guru.
 - c. Mengumpulkan kajian pustaka yang mendukung pengembangan media.
2. Perencanaan
 - a. Merumuskan tujuan dari pengembangan produk. Tujuan pengembangan media komik yaitu untuk menambah variasi media pembelajaran dan menarik minat serta memotivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar.
 - b. Menentukan siapa pengguna dari produk tersebut. Pengguna atau sasaran dari produk yang dihasilkan yaitu siswa SD kelas V.
 - c. Mendeskripsikan komponen-komponen produk dan penggunaannya, yaitu memilih bentuk komik, pembuatan kerangka cerita, pembuatan naskah cerita, dan pembuatan ilustrasi. Selanjutnya persiapan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat komik.

3. Pengembangan Bentuk Awal

- a. Menyusun kisi-kisi instrumen penilaian yang menjadi kriteria dalam penentuan kualitas produk media komik.
- b. Membuat instrumen penilaian untuk memperoleh data dengan skor penilaian 1-5.
- c. Melakukan validasi instrumen penilaian kepada dosen pembimbing.
- d. Penyusunan media komik.
 - 1) Membuat rancangan cerita dan menyusun naskah.
 - 2) Menentukan desain ilustrasi gambar.
 - 3) Membuat desain gambar dengan cara manual.
 - 4) Meng-*confort* desain gambar manual menjadi bentuk digital melalui program *Adope Photoshop* atau *Corel Draw*.
 - 5) Mencetak hasil gambar digital ke dalam bentuk buku.
- e. Melakukan validasi media kepada ahli materi dan ahli media.

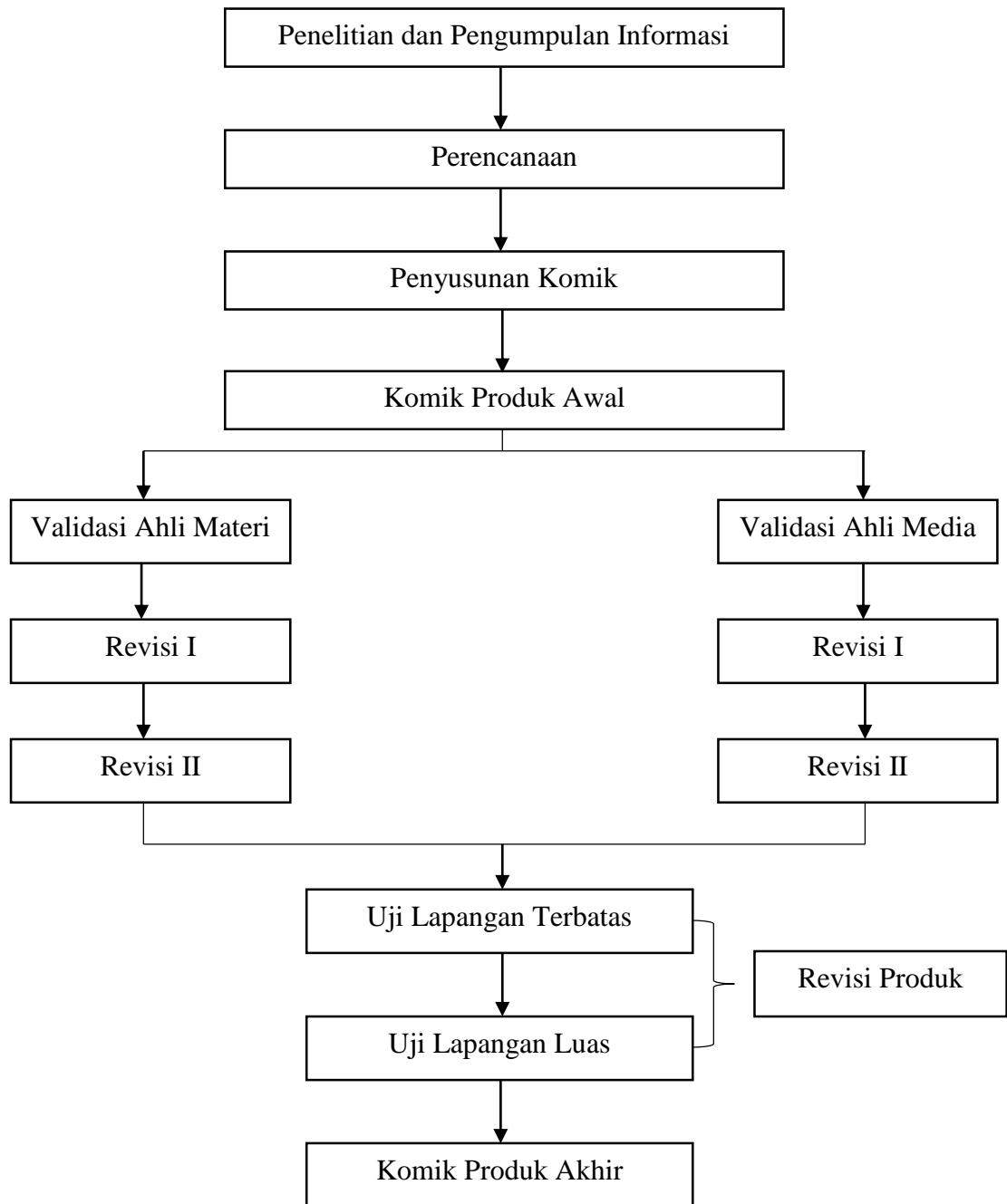
4. Uji Lapangan dan Revisi Produk

- a. Uji lapangan terbatas dilakukan kepada 9 orang siswa dan data hasil wawancara, observasi, dan angket yang kemudian dianalisis.
- b. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan dari hasil uji coba awal. Data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket.
- c. Uji lapangan luas yang dilakukan kepada 28 orang siswa kelas V dari 2 SD yang berbeda yaitu SDN Wiladeg dan SDN Bendungan I. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, angket, dan wawancara.

5. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir adalah revisi yang dilakukan berdasarkan hasil dari uji lapangan. Data yang diperoleh dari revisi produk akhir akan menjadi kesimpulan dalam penelitian dan pengembangan produk yang telah dilakukan.

Berdasarkan tahapan-tahapan di atas, maka diperoleh gambar bagan prosedur pengembangan media sebagai berikut.



Gambar 4. Bagan Pengembangan Media Adaptasi dari Model Borg dan Gall

C. Validasi dan Uji Coba Produk

Validasi dan uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan dalam upaya mengetahui kelayakan dan tanggapan atas media yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan, sehingga dapat menghasilkan sebuah produk yang layak dan teruji secara empiris.

1. Validasi

a. Validasi ahli materi

Sebelum media diujicobakan kepada subjek uji coba, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli materi. Validasi dilakukan dengan pengisian angket yang telah dibuat oleh peneliti. Beberapa aspek yang divalidasi yaitu: aspek kurikulum dan isi materi. Selain angket, validasi juga memperhatikan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi. Data yang diperoleh digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media, sehingga media siap digunakan dalam uji coba.

b. Validasi ahli media

Selain validasi ahli materi, produk yang dikembangkan juga perlu validasi dari ahli media. Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah dibuat oleh peneliti. Aspek validasi media yang dibuat yaitu: kualitas gambar, proporsi dan tata letak gambar dan panel, kualitas warna, kejelasan bahasa, dan desain tampilan cover. Selain angket, validasi juga memperhatikan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media. Data yang telah diperoleh kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan dan

penyempurnaan media, sehingga media yang dikembangkan siap untuk diujicobakan.

2. Uji Coba Produk

a. Desain uji coba

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Pada penelitian ini, tahap uji coba yang dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu:

- 1) Tahap I, uji lapangan terbatas yang dilakukan terhadap sebagian pengguna produk yaitu 7 siswa kelas V SDN Wiladeg dan 2 siswa kelas V SDN Bendungan I.
- 2) Tahap II, uji lapangan luas yang dilakukan terhadap 21 siswa kelas V SDN Wiladeg dan 7 siswa SDN Bendungan I.

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 21 siswa kelas V SDN Wiladeg dan 7 siswa kelas V SDN Bendungan I. Jumlah keseluruhan subjek penelitian yaitu 28 siswa.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk membantu dalam proses pengumpulan data mengenai hasil pengembangan produk. Instrumen yang disusun dalam penelitian ini berupa angket/kuisisioner. Kuisisioner yang digunakan dibagi menjadi tiga kelompok besar yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu: 1) instrumen uji kelayakan untuk

ahli materi, 2) instrumen uji kelayakan untuk ahli media, dan 3) instrumen uji pengguna.

Kisi-kisi yang disusun merupakan hasil adopsi dan modifikasi dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian tersebut disusun oleh Budi Prasetyo (2013), Hengkang B. Saputro (2014), dan Sri Puji Mulyani (2015). Kisi-kisi instrumen yang telah disusun pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4 berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

| No | Aspek | Indikator |
|----|-------------------|---|
| 1. | Kelayakan materi | Kesesuaian materi dengan SK dan KD. |
| | | Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran. |
| | | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. |
| 2. | Keakuratan materi | Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan. |
| | | Kejelasan materi. |
| | | Keruntutan materi. |
| | | Kecukupan materi. |
| 3. | Kebahasaan | Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. |
| | | Konsistensi penggunaan istilah dan lambang. |
| | | Kejelasan dan kemudahan memahami alur cerita. |
| | | Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi. |

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Indikator |
|----|------------------|--|
| 1. | Desain dan warna | Kemenarikan desain sampul komik. |
| | | Kejelasan ilustrasi gambar. |
| | | Kemenarikan ilustrasi gambar. |
| | | Konsistensi karakter. |
| | | Konsistensi <i>background</i> . |
| | | Keseimbangan tata letak teks dan gambar. |
| | | Kesesuaian pemilihan jenis huruf. |
| | | Kesesuaian pemilihan ukuran huruf. |
| | | Kesesuaian proporsi warna. |
| | | Kemenarikan pemilihan warna. |
| 2. | Kebahasaan | Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan berpikir siswa. |

| | | |
|----|---------------------|--|
| | | Konsistensi penggunaan istilah dan lambang. |
| | | Kemudahan memahami alur cerita. |
| | | Ketepatan dialog/teks cerita dengan materi. |
| 3. | Tampilan menyeluruh | Kesesuaian bentuk dan ukuran komik. |
| | | Kesesuaian pemilihan kualitas kertas sampul dan isi. |
| | | Kualitas cetakan baik. |
| | | Keseluruhan komik merangsang keinginan membaca. |

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa

| No | Aspek | Indikator |
|----|------------|---|
| 1. | Materi | Kejelasan penyampaian materi. |
| | | Kemenarikan penyampaian materi. |
| | | Kemudahan memahami materi |
| | | Kebermanfaatan materi. |
| 2. | Media | Kemenarikan gambar dalam komik. |
| | | Kemenarikan warna dalam komik. |
| | | Kemenarikan tulisan dalam komik. |
| | | Kemudahan memahami kalimat dalam komik. |
| | | Kemudahan penggunaan media komik. |
| | | Media komik dapat memotivasi siswa. |
| | | Kebermanfaatan media komik. |
| 3. | Isi cerita | Kemenarikan cerita. |
| | | Kemudahan memahami isi cerita. |
| | | Kejelasan alur cerita. |

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis meliputi data kelayakan media dari ahli materi dan ahli media serta respon yang diberikan oleh siswa sebagai subjek uji coba. Langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah nilai

- b. Menghitung rata-rata skor total dari setiap komponen.
- c. Mengubah skor rata-rata menjadi bentuk kualitatif.

Pengubahan skor menjadi bentuk kualitatif yaitu pengkatagorisasian dengan cara membandingkan nilai rerata total skor masing-masing komponen dengan kriteria sebagai berikut (Eko P. Widoyoko, 2009: 238):

Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Berskala 5

| No. | Rentang Skor | Rerata Skor | Klasifikasi |
|-----|--------------------------------------|---------------|---------------|
| 1. | $X > Mi + 1,8 Sbi$ | $> 4,2$ | Sangat Baik |
| 2. | $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ | $> 3,2 - 4,2$ | Baik |
| 3. | $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ | $> 2,6 - 3,4$ | Cukup |
| 4. | $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ | $> 1,8 - 2,6$ | Kurang |
| 5. | $X \leq Mi - 1,8 Sbi$ | $\leq 1,8$ | Sangat Kurang |

Keterangan :

X = skor aktual (skor yang dicapai)

Mi = rerata skor ideal

$= (1/2)$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

SBi = simpangan baku skor ideal

$= (1/6)$ (skor tertinggi ideal – skor terendah ideal)

Berdasarkan Tabel 5 di atas, maka produk pengembangan media komik dapat dinyatakan:

- a. Sangat baik (A) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 4,2 sampai dengan 5,0.

- b. Baik (B) apabila rata-rata skor yang diperoleh antara 3,2 sampai dengan 4,2 dan seterusnya.

Dari hasil perhitungan di atas, maka akan didapatkan panduan untuk mengetahui kategori setiap aspek maupun keseluruhan dari media yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan akan dianggap layak digunakan apabila hasil dari penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa memperoleh nilai minimal “baik” pada semua aspek.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Tahap pertama dalam model pengembangan Borg dan Gall adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal. Penelitian dan pengumpulan informasi awal ini dilakukan sebelum pengembangan media agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tujuan instruksional. Sebelum penelitian dan pengumpulan informasi, tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu menentukan sekolah sasaran penelitian. Dua sekolah yang dipilih yaitu SDN Wiladeg dan SDN Bendungan I. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada kriteria perbedaan akreditasi sekolah, ketersediaan fasilitas sarana dan prasarana dalam pembelajaran, serta lokasi sekolah.

Kegiatan observasi dan wawancara di SDN Wiladeg, dilaksanakan pada hari Selasa, 5 Januari 2016. Sementara itu, pelaksanaan observasi dan wawancara di SDN Bendungan I, dilakukan pada hari Rabu, 6 Januari 2016. Hasil dari observasi dan wawancara di kedua sekolah tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Observasi dan Wawancara Di Sekolah

| No. | Aspek | Hasil Wawancara dan Observasi | |
|-----|---|--|--|
| | | SDN Wiladeg | SDN Bendungan I |
| 1. | Akreditasi sekolah | Berakreditasi A | Berakreditasi B |
| 2. | Jumlah siswa | Banyak. Sekolah ini memiliki kelas paralel yaitu A dan B. Jumlah siswa satu kelas rata-rata 20 keatas. | Sedikit. Jumlah siswa satu kelas rata-rata hanya belasan. Bahkan ada yang tidak sampai 10 siswa. |
| 3. | Fasilitas sarana dan prasaranan pembelajaran | Baik. Sekolah memiliki LCD di setiap kelas, media alat peraga IPA, Matematika, Bahasa Indonesia dan IPS yang cukup lengkap, dan perpustakaan dengan koleksi buku yang lumayan banyak. | Cukup baik. Sekolah memiliki media peraga IPA yang cukup lengkap, serta beberapa media peraga Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPS. Sekolah juga memiliki perpustakaan namun koleksi buku-bukunya belum banyak. |
| 4. | Ketersediaan media untuk pembelajaran IPS | Media yang dimiliki berupa peta, globe, papan tata surya, dan gambar-gambar pahlawan yang masih dalam kriteria layak. | Media yang dimiliki berupa peta, globe, papan tata surya (sudah rusak), dan beberapa gambar pahlawan. |
| 5. | Media untuk pembelajaran IPS materi sejarah | Gambar-gambar pahlawan dan buku paket IPS (<i>textbook</i>). | Gambar-gambar pahlawan dan buku paket IPS (<i>textbook</i>). |
| 6. | Pendapat guru pengampu IPS kelas V mengenai kemudahan mencari media untuk pembelajaran materi sejarah | Media yang dibutuhkan untuk mengajarkan mata pelajaran yang lain lebih mudah didapatkan karena ada yang tersedia langsung di alam, lingkungan sosial, atau ada yang banyak dijual di toko-toko alat. Sedangkan materi sejarah media pokoknya berupa dokumen-dokumen sejarah, museum, benda-benda peninggalan sejarah, atau candi-candi. Untuk melihat langsung sumber belajar tersebut akan terkendala waktu dan biaya, sehingga sumber satu-satunya untuk pembelajara sejarah yaitu buku paket IPS (<i>textbook</i>). | |
| 7. | Kendala dalam mengajarkan materi sejarah | Hampir seluruh materi sejarah disajikan dalam bahasa tulisan. Siswa harus rajin membaca jika ingin memahami materinya, sedangkan kegiatan membaca secara terus-menerus terasa menjemukan bagi siswa. Siswa lebih suka melihat gambar-gambar. Sehingga banyak siswa kurang tertarik mempelajari materi sejarah. | |

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, diketahui bahwa pembelajaran IPS terutama untuk materi sejarah lebih banyak diisi dengan kegiatan membaca dan menghafalkan materi dari buku paket IPS (*textbook*). Hal ini karena masih minimnya ketersediaan media untuk pembelajaran sejarah dibandingkan dengan mata pelajaran atau materi pelajaran yang lain.

2. Perencanaan

Tahap kedua dalam model pengembangan Borg dan Gall adalah perencanaan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut.

a. Analisis Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai melalui pengembangan media ini adalah untuk menarik minat dan menambah motivasi siswa agar lebih semangat dalam mempelajari materi sejarah. Selain itu, tujuan yang lain yaitu untuk menambah variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mata pelajaran IPS kelas V terutama pada materi sejarah.

b. Analisis Sasaran

Sasaran atau pengguna dari produk media yang dikembangkan adalah siswa SD kelas V. Maka dari itu, produk yang dikembangkan harus sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V. Pada masa periode usia sekolah dasar, tidak terjadi peningkatan yang berarti dalam memori jangka panjang, namun dalam

periode ini anak berusaha mengurangi keterbatasan tersebut dengan menggunakan strategi memory (*memory strategy*), yaitu perilaku yang sengaja digunakan untuk meningkatkan memori. Salah satu strategi meningkatkan memori yaitu dengan cara mengulangi berkali-kali informasi setelah informasi tersebut disajikan (Desmita, 2010: 158-159).

Banyak materi sejarah yang harus dipelajari oleh siswa kelas V dan hampir seluruhnya merupakan materi hafalan. Dengan menuangkan materi cerita sejarah ke dalam bentuk komik, materi sejarah akan menjadi lebih mudah untuk diingat oleh siswa karena lebih berkesan dan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi tersebut.

c. Analisis Komponen Produk dan Penggunaannya

Produk media yang dikembangkan adalah media komik pembelajaran. Bentuk komik yang dipilih yaitu buku komik cetak. Komponen dalam pembuatan produk media komik pembelajaran yaitu kerangka cerita, kemudian naskah cerita, dan yang terakhir ilustrasi gambar. Selanjutnya persiapan bahan-bahan yang akan digunakan yaitu, komputer atau laptop yang memiliki *software Corel Draw* atau *Adobe Photoshop* sebagai alat untuk mengubah ilustrasi gambar manual menjadi ilustrasi gambar digital kemudian kertas *ivory* dan HVS serta *printer* sebagai alat untuk mencetak sehingga menjadi sebuah buku komik.

Produk komik pembelajaran ini berupa buku komik cetak sehingga cara penggunaannya adalah dengan dibaca secara langsung. Produk komik pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas atau dapat juga dibaca secara mandiri oleh siswa di luar kelas.

3. Pengembangan Produk

Produk media yang dikembangkan adalah komik pembelajaran “Persiapan Mencapai Kemerdekaan Indonesia” sebagai bahan pembelajaran mata pelajaran IPS kelas V. Materi tersebut dituangkan dalam bentuk ilustrasi gambar. Media komik tersebut disajikan dalam bentuk buku cetak dengan ukuran 5A.

Tahap awal dalam pembuatan komik adalah dengan membuat kerangka cerita. Kerangka dibuat berdasarkan analisis terhadap beberapa buku paket (*text book*) IPS kelas V. Setelah membuat kerangka cerita, tahap selanjutnya adalah mengembangkan kerangka tersebut menjadi sebuah naskah cerita. Dari naskah cerita tersebut kemudian dibuatlah naskah dialog cerita yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas V SD. Berdasarkan naskah cerita dan dialog maka dibuatlah kerangka plot dan panel-panel komik.

Tahap selanjutnya yaitu menggambar ilustrasi kartun berdasarkan kerangka alur/plot komik. Sebelum itu, langkah pertama yang dilakukan adalah mendesain atau menggambar karakter masing-masing setiap tokoh dengan memberikan ciri khas tertentu pada setiap tokoh disesuaikan dengan karakter mereka dalam naskah cerita. Kemudian setelah itu

membuat ilustrasi gambar sesuai dengan kerangka cerita komik yang telah dibuat.

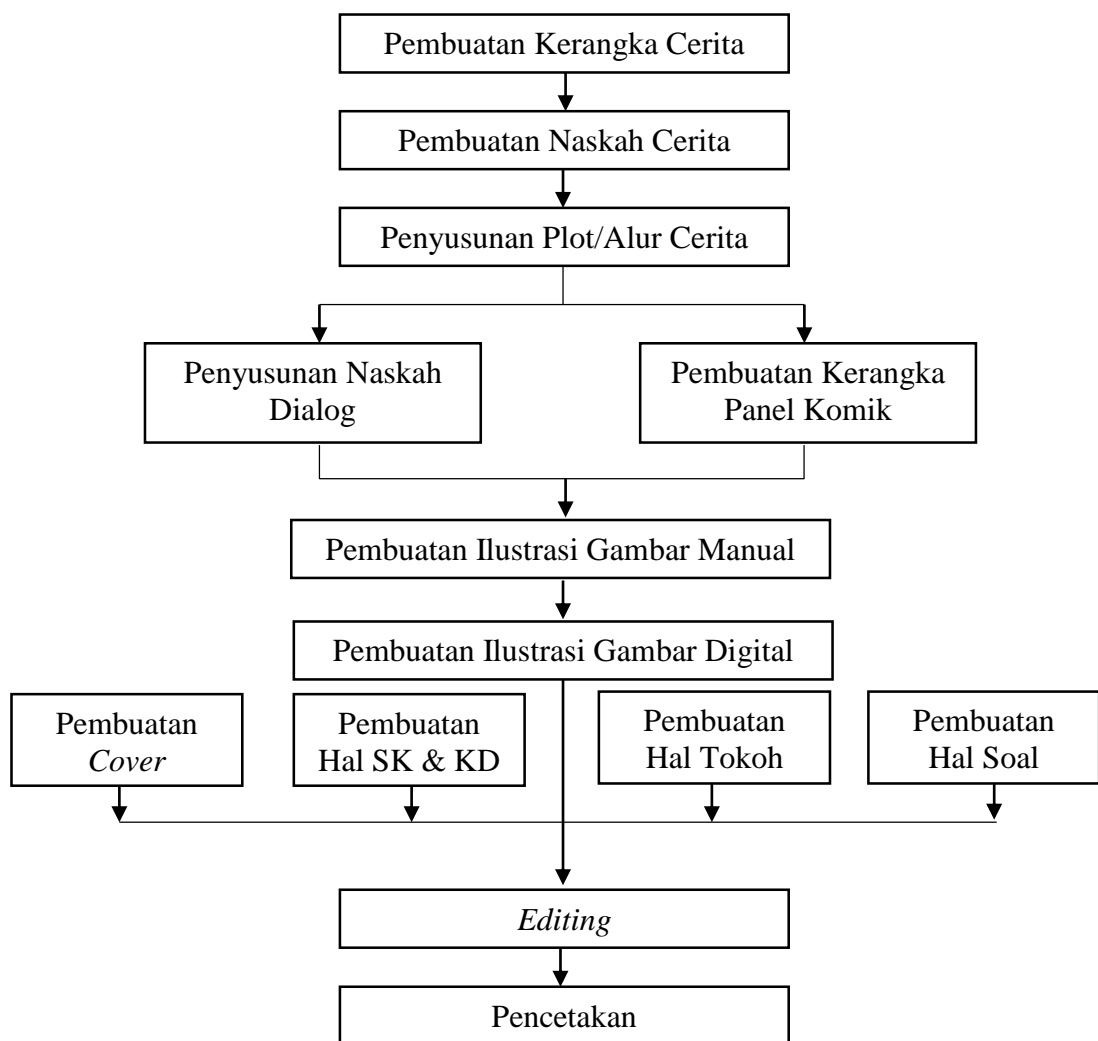
Selesai membuat ilustrasi gambar secara manual, kemudian selanjutnya mengubah gambar manual tersebut menjadi gambar digital dengan menggunakan program *software Adobe Photoshop* atau *Corel Draw X4*. Program *software Adobe Photoshop* atau *Corel Draw X4* digunakan untuk memberikan pewarnaan atau *coloring*, mempertegas garis-garis gambar, dan untuk menambahkan naskah dialog.

Selain membuat ilustrasi gambar untuk cerita komik, juga dibuat beberapa unsur-unsur lain agar menjadi buku komik pembelajaran yang utuh. Unsur-unsur tersebut yaitu, *cover*, halaman Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, halaman tokoh-tokoh cerita, halaman latihan soal, dan halaman *feedback*.

Tahap terakhir dalam pembuatan produk media komik pembelajaran yaitu menyusun semua halaman buku mulai dari halaman awal yaitu *cover* hingga halaman terakhir yaitu halaman *feedback*. Selesai disusun kemudian diperiksa kembali atau tahap *editing* untuk memastikan sudah tidak ada kesalahan baik dari segi gambar maupun penulisan. Setelah melalui proses *editing* terakhir, buku komik pembelajaran kemudian dicetak dengan ukuran A5 *fullcolor*. Bahan kertas yang dipilih adalah untuk *cover* kertas yang dipakai yaitu *ivory* dan untuk halaman buku, kertas yang dipakai yaitu HVS 100 gr.

Media komik pembelajaran ini didesain sebagai media visual yang cara penggunaannya tidak memerlukan sarana dan prasarana lain sebagai pendukungnya. Oleh karena itu, media komik ini dapat dibaca kapanpun dan dimanapun siswa berada, termasuk digunakan untuk pembelajaran di kelas atau belajar sendiri oleh siswa di luar kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperoleh gambar bagan tahapan-tahapan pengembangan produk media komik pembelajaran sebagai berikut.



Gambar 5. Bagan Tahapan Pengembangan Produk Media Komik Pembelajaran

4. Hasil Validasi Ahli

Sebelum produk media komik pembelajaran diujicobakan kepada siswa, produk tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Validasi ahli ini dilakukan guna menjamin bahwa produk awal media komik pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diujicobakan terhadap siswa. Selain itu, validasi ahli bertujuan untuk mengantisipasi kesalahan-kesalahan yang ada pada produk media baik kesalahan dalam segi materi maupun kesalahan dalam segi media.

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam validasi produk media komik pembelajaran ini adalah Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd., dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar (PSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi ahli materi dilakukan dengan menyerahkan produk media komik pembelajaran beserta lembar penilaian.

Lembar penilaian berupa angket dengan 15 butir penilaian tentang kurikulum dan isi materi yang ada dalam komik pembelajaran. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian dari 1 sampai 5 dengan kriteria sebagai berikut:

| | |
|------------------|----------------|
| SB (Sangat Baik) | : bobot skor 5 |
| B (Baik) | : bobot skor 4 |
| C (Cukup) | : bobot skor 3 |
| K (Kurang) | : bobot skor 2 |

SK (Sangat Kurang) : bobot skor 1

Proses validasi materi dilakukan sebanyak satu kali. Validasi ahli materi dilakukan pada hari Kamis, 7 April 2016 di ruang Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar FIP UNY. Validasi ahli materi diawali dengan menyerahkan produk media komik pembelajaran dan lembar penilaian. Kemudian dosen ahli materi mempelajari produk media komik tersebut yang dilanjutkan pengisian lembar penilaian. Dosen ahli materi juga memberikan beberapa komentar dan saran perbaikan. Saran perbaikan tersebut yaitu menambahkan indikator dalam lembar Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada halaman ke-i. Hasil penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

| Aspek | Indikator | Skor | Kriteria |
|----------------------|---|------|-------------|
| A. Kelayakan Materi | 1. Materi yang disajikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. | 5 | Sangat Baik |
| | 2. Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung Kompetensi Dasar. | 2 | Kurang |
| | 3. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai. | 4 | Baik |
| B. Keakuratan Materi | 4. Konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan sudah benar. | 4 | Baik |
| | 5. Materi dalam komik jelas. | 4 | Baik |
| | 6. Alur cerita dalam komik jelas. | 4 | Baik |
| | 7. Ilustrasi gambar sesuai dengan materi. | 5 | Sangat Baik |
| | 8. Setting dalam komik sesuai dengan peristiwa. | 4 | Baik |
| | 9. Materi dalam komik dijabarkan secara runtut. | 4 | Baik |
| | 10. Materi dalam komik telah cukup menjelaskan isi dari materi pokok persiapan kemerdekaan Indonesia. | 5 | Sangat Baik |

| Aspek | Indikator | Skor | Kriteria |
|--------------------|--|-------------|-----------------|
| C. Kebahasaan | 11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. | 4 | Baik |
| | 12. Istilah dan lambang yang digunakan konsisten. | 4 | Baik |
| | 13. Alur cerita mudah dipahami. | 4 | Baik |
| | 14. Dialog/teks dalam cerita sesiaian dengan materi | 4 | Baik |
| | 15. Jenis huruf yang dipilih sesuai. | 4 | Baik |
| Jumlah Skor | | 61 | |
| Rata-rata | | 4,07 | Baik |

Berdasarkan tabel di atas, skor rata-rata yang diperoleh yaitu 4,07. Nilai tersebut apabila dikonversi berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif (Eko P. Widoyoko, 2009: 238), maka produk media komik pembelajaran tersebut termasuk dalam kriteria “baik”. Selain itu, ahli materi juga memberikan pernyataan bahwa media layak untuk diujicobakan dengan revisi. Adapun sedikit revisi tersebut yaitu menambahkan indikator dan memperbaiki tujuan pembelajaran pada lembar Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar di halaman ke-i. Halaman yang harus direvisi tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 6. Halaman SK dan KD sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan)

Berdasarkan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila minimal termasuk dalam kriteria baik. Maka dari itu, media komik ini telah layak dari segi pertimbangan materi untuk diujicobakan kepada subjek penelitian.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media dalam validasi produk media komik pembelajaran ini adalah Ibu Sisca Rahmadonna, M.Pd., dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Sama halnya dengan validasi ahli materi, validasi ahli media juga dilakukan dengan menyerahkan produk media pembelajaran komik beserta lembar penilaian.

Lembar penilaian berupa angket dengan 18 butir penilaian tentang kriteria produk, desain visual, dan kualitas teknis. Penilaian untuk setiap indikator menggunakan skala penilaian dari 1 sampai 5 dengan kriteria sebagai berikut:

| | |
|--------------------|----------------|
| SB (Sangat Baik) | : bobot skor 5 |
| B (Baik) | : bobot skor 4 |
| C (Cukup) | : bobot skor 3 |
| K (Kurang) | : bobot skor 2 |
| SK (Sangat Kurang) | : bobot skor 1 |

Proses validasi media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi ahli media tahap pertama yaitu dengan menemui dosen ahli media pada hari Senin 28 Maret 2016 di kantor Ruang Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY dan sekaligus menyerahkan produk media komik beserta lembar penilaian. Penilaian tidak langsung dilakukan pada saat itu karena ahli media meminta waktu untuk mempelajari produk media yang dikembangkan terlebih dahulu. Pada hari Jumat 1 April 2016 dosen ahli media memberikan pernyataan bahwa media belum layak diujicobakan dan ahli media juga belum akan memberikan penilaian. Lembar penilaian akan diisi setelah media selesai direvisi sesuai dengan koreksi dan saran yang diberikan. Adapun beberapa koreksi serta saran yang diberikan oleh dosen ahli media adalah sebagai berikut:

- a) Tulisan judul dan nama penulis pada *cover* tidak jelas, perlu pemilihan warna-warna yang kontras dengan *background cover*. Selain itu tambahkan tulisan “komik pembelajaran” untuk memberikan kejelasan identitas jenis buku.
- b) Penambahan halaman judul setelah *cover* dan sebelum halaman Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
- c) Merubah halaman soal latihan yang tadinya hanya satu halaman diganti menjadi dua halaman agar tulisan tidak terlalu kecil dan sesuai dengan perkembangan kemampuan anak dalam membaca. Selain itu, warna *background* untuk soal latihan tidak perlu bergradasi agar tidak membingungkan siswa.

Hasil penilaian ahli media pada tahap pertama ini selanjutnya dianalisis dan dipertimbangkan untuk melakukan revisi terhadap media komik agar produk media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada revisi tahap pertama yaitu:

- a) Perubahan pada *cover* buku

Perubahan yang dilakukan pada *cover* buku yaitu meliputi: 1) pergantian warna tulisan judul buku dan nama penulis yang tadinya berwarna kuning bergradasi menjadi warna biru tua, 2) Sedikit memperkecil ukuran gambar dan memperbesar ukuran tulisan judul buku, dan 3) Menambahkan tulisan “Komik Pembelajaran” di pojok kiri atas sebagai identitas jenis buku.



Gambar 7. Desain Sampul sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan)

b) Penambahan halaman judul

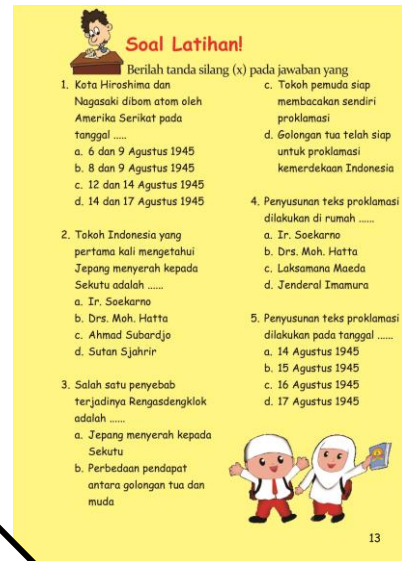
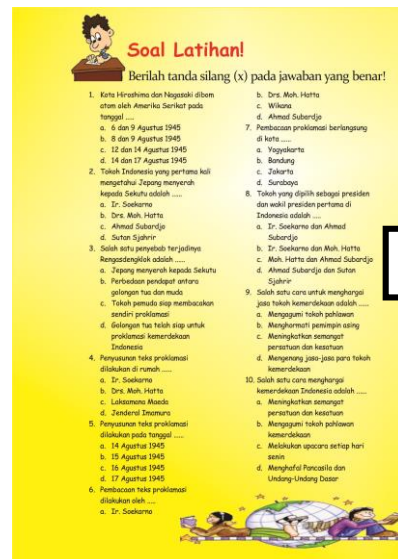
Memberi tambahan halaman judul setelah *cover* dan sebelum halaman Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Menuliskan nama dari penulis buku serta desainer dan ilustrator buku pada halaman ini.



Gambar 8. Halaman Tambahan yang Menjabarkan Nama Penulis Buku dan Desain serta Ilustrator Buku

c) Perubahan pada halaman soal latihan

Perubahan yang dilakukan pada halaman soal latihan adalah mengubah ukuran (*font size*) huruf dari 12 menjadi 14 agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas V dalam membaca, mengubah warna *backgroud* halaman dari warna kuning bergradiasi putih menjadi warna kuning biasa. Hal ini dilakukan agar tidak membingungkan siswa saat menjawab pertanyaan. Terakhir yaitu, mengubah desain gambar di pojok kanan bawah dengan desain gambar yang sesuai dengan tema buku yaitu sejarah dan perjuangan.



Gambar 9. Perubahan Halaman Soal Latihan sebelum Direvisi (Kiri) dan sesudah Direvisi (Kanan)

Setelah melakukan revisi tahap pertama, selanjutnya dilakukan validasi ahli media tahap kedua. Validasi tahap kedua ini dilakukan pada hari Selasa 5 April 2016 di ruang Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Hasil penilaian dari tahap kedua ini dapat dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

| Aspek | Indikator | Skor | Kriteria |
|------------------------|--|-------------|-----------------|
| A. Desain dan warna | 1. Desain sampul komik menarik. | 3 | Cukup |
| | 2. Ilustrasi gambar dalam komik jelas. | 4 | Baik |
| | 3. Ilustrasi gambar dalam komik menarik. | 4 | Baik |
| | 4. Karakter dalam cerita digambarkan secara konsisten. | 4 | Baik |
| | 5. <i>Background</i> yang dipilih dalam komik konsisten. | 4 | Baik |
| | 6. Tata letak teks dan gambar seimbang. | 5 | Sangat Baik |
| | 7. Jenis huruf yang dipilih sesuai. | 4 | Baik |
| | 8. Ukuran huruf yang digunakan sesuai. | 4 | Baik |
| | 9. Proporsi warna sesuai. | 4 | Baik |
| | 10. Warna yang dipilih menarik. | 4 | Baik |
| B. Kebahasaan | 11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. | 4 | Baik |
| | 12. Istilah dan lambang yang digunakan konsisten. | 4 | Baik |
| | 13. Alur cerita jelas dan mudah dipahami. | 4 | Baik |
| | 14. Dialog/teks dalam cerita sesuai dengan materi. | 4 | Baik |
| C. Tampilan Menyeluruh | 15. Bentuk dan ukuran komik sesuai. | 5 | Sangat Baik |
| | 16. Kualitas kertas sampul dan isi baik. | 5 | Sangat Baik |
| | 17. Kualitas cetakan baik. | 4 | Baik |
| | 18. Keseluruhan komik merangsang keinginan siswa untuk membaca. | 4 | Baik |
| Jumlah Skor | | 74 | |
| Rata-rata | | 4,11 | Baik |

Berdasarkan tabel di atas, skor rata-rata yang diperoleh yaitu 4,11. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka produk komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “baik”. Pada validasi tahap kedua ini, ahli media juga memberikan pernyataan bahwa media layak untuk diujicobakan dengan revisi. Adapun sedikit revisi yang harus dilakukan tersebut yaitu penambahan halaman untuk *feedback* pada bagian paling akhir. Halaman yang ditambahkan adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Halaman Tambahan untuk *Feedback*

Berdasarkan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila minimal termasuk dalam kategori baik. Maka dari itu, media komik ini telah layak dari segi pertimbangan media untuk diujicobakan kepada subjek penelitian.

5. Uji Lapangan Media Komik

Uji lapangan terhadap media komik pembelajaran dilakukan kepada siswa kelas V SDN Bendungan I dan SDN Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul. Karena keterbatasan jumlah subjek penelitian di salah satu sekolah, maka uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji lapangan terbatas dan uji lapangan luas.

a. Uji Lapangan Terbatas

Uji lapangan terbatas dilakukan dengan mengambil sampel dua orang siswa kelas V dari SDN Bendungan I dan tujuh orang siswa kelas V dari SDN Wiladeg sebagai responden. Siswa tersebut dipilih oleh guru kelas secara acak. Uji lapangan terbatas dilakukan pada hari Selasa, 12 April 2016 untuk SDN Bendungan I dan Rabu, 13 April 2016 untuk SDN Wiladeg dengan meminjam salah satu ruangan yang tidak digunakan.

Responden diberikan produk media komik pembelajaran untuk dibaca. Sebelumnya, responden diberikan beberapa penjelasan mengenai media komik pembelajaran serta teknik pengisian angket. Setelah siswa selesai membaca komik pembelajaran, siswa kemudian diminta untuk memberikan penilaian melalui angket yang telah diberikan. Angket berisi pernyataan yang harus diisi oleh responden dengan diberikan lima pilihan jawaban, yaitu:

Sangat Setuju (SS) : bobot skor 5

Setuju (S) : bobot skor 4

Cukup (C) : bobot skor 3

Kurang Setuju (KS) : bobot skor 2

Sangat Tidak Setuju (STJ) : bobot skor 1

Adapun hasil penelitian responden pada tahap uji lapangan terbatas adalah sebagai berikut

Tabel 9. Hasil Uji Lapangan Terbatas

| No | Butir Penilaian | Jumlah Skor | | Rata-rata | Kriteria |
|-----|---|-----------------|-------------|-----------|-------------|
| | | SDN Bendungan I | SDN Wiladeg | | |
| 1. | Isi cerita dalam komik dapat saya pelajari dengan mudah. | 10 | 31 | 4,56 | Sangat baik |
| 2. | Isi cerita pada komik sesuai dengan materi yang ada pada buku. | 9 | 32 | 4,56 | Sangat baik |
| 3. | Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik. | 7 | 22 | 3,22 | Baik |
| 4. | Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku paket. | 8 | 23 | 3,44 | Baik |
| 5. | Dengan membaca komik ini dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah. | 8 | 31 | 4,33 | Sangat baik |
| 6. | Gambar yang terdapat dalam komik menarik. | 9 | 24 | 3,67 | Baik |
| 7. | Warna yang digunakan dalam komik menarik. | 9 | 23 | 3,56 | Baik |
| 8. | Tulisan yang digunakan dalam komik menarik. | 8 | 24 | 3,56 | Baik |
| 9. | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami. | 10 | 32 | 4,67 | Sangat baik |
| 10. | Alur cerita dalam komik jelas dan mudah dipahami. | 8 | 32 | 4,44 | Sangat baik |
| 11. | Isi cerita dalam komik dapat saya pahami dengan mudah. | 8 | 33 | 4,56 | Sangat baik |

| No | Butir Penilaian | Jumlah Skor | | Rata-rata | Kriteria |
|-----------------------------|---|-----------------|-------------|-------------|-------------|
| | | SDN Bendungan I | SDN Wiladeg | | |
| 12. | Komik pembelajaran ini dapat digunakan di mana saja. | 10 | 29 | 4,33 | Sangat baik |
| 13. | Ukuran media komik ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana. | 10 | 30 | 4,44 | Sangat baik |
| 14. | Media komik memotivasi saya untuk belajar sejarah. | 8 | 29 | 4,11 | Baik |
| 15. | Saya lebih mengerti bagaimana peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan melalui komik ini. | 9 | 32 | 4,56 | Sangat baik |
| 16. | Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama. | 9 | 32 | 4,56 | Sangat baik |
| Rata-rata Skor Akhir | | | | 4,16 | Baik |

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata 4,16 dari hasil penilaian siswa terhadap media komik pembelajaran. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka media komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik. Selain mengisi angket, siswa juga memberikan beberapa komentar dan saran. Komentar dan saran siswa pada tahan uji coba lapangan ini menunjukkan tanggapan yang positif.

Hampir seluruh siswa memberikan komentar bahwa media komik pembelajaran menarik untuk dibaca, apalagi ceritanya mudah untuk dipahami. Beberapa memberikan komentar bahwa dengan membaca komik pembelajaran ini memberikan pengetahuan tambahan mengenai sejarah proklamasi kemerdekaan dan sedikit memberikan gambaran mengenai peristiwa pada masa itu. Selain itu, ada pula beberapa saran

yang diberikan oleh siswa yaitu, soal latihan yang dirasa terlalu sedikit, apabila diperbanyak maka akan membuat anak lebih semangat dalam mengerjakan. Saran yang lain yaitu, gambar dalam komik dirasa terlalu menarik sehingga dikawatirkan siswa hanya akan melihat gambarnya saja. Sedangkan saran yang selanjutnya adalah komik pembelajaran ini akan lebih baik jika diperbanyak dan dijual di toko-toko buku agar dapat dibaca juga oleh anak-anak lainnya.

Selama uji lapangan terbatas, tidak ditemukan kendala yang mengharuskan dilakukannya revisi terhadap produk media komik pembelajaran. Maka dari itu, selanjutnya dilakukan tahap uji coba berikutnya yakni uji lapangan luas.

b. Uji Lapangan Luas

Setelah uji lapangan terbatas, tahap yang terakhir adalah uji lapangan luas dengan melibatkan 28 responden, yaitu 7 siswa kelas V SDN Bendungan I dan 21 siswa kelas V SDN Wiladeg. Uji lapangan luas di SDN Bendungan I dilakukan pada hari Kamis, 14 April 2016 dan di SDN Wiladeg pada hari Rabu, 20 April 2016.

Sama seperti tahap uji lapangan terbatas, pada tahap uji lapangan luas siswa dibagikan media komik untuk dibaca kemudian siswa diminta untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket lembar penilaian. Hasil penilaian responden pada tahap uji lapangan luas nampak pada tabel berikut.

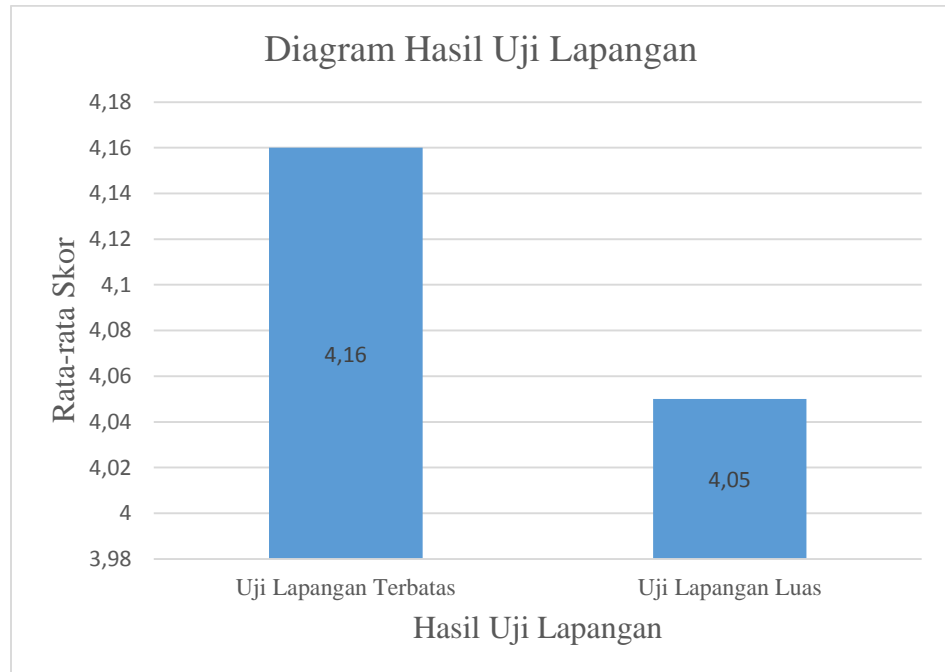
Tabel 10. Hasil Uji Lapangan Luas

| No | Butir Penilaian | Jumlah Skor | | Rata-rata | Kriteria |
|-----------------------------|---|-----------------|-------------|-------------|-------------|
| | | SDN Bendungan I | SDN Wiladeg | | |
| 1. | Isi cerita dalam komik dapat saya pelajari dengan mudah. | 34 | 95 | 4,61 | Sangat baik |
| 2. | Isi cerita pada komik sesuai dengan materi yang ada pada buku. | 29 | 100 | 4,61 | Sangat baik |
| 3. | Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik. | 24 | 64 | 3,14 | Cukup |
| 4. | Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku paket. | 26 | 67 | 3,32 | Baik |
| 5. | Dengan membaca komik ini dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah. | 27 | 94 | 4,32 | Sangat baik |
| 6. | Gambar yang terdapat dalam komik menarik. | 28 | 77 | 3,75 | Baik |
| 7. | Warna yang digunakan dalam komik menarik. | 30 | 76 | 3,78 | Baik |
| 8. | Tulisan yang digunakan dalam komik menarik. | 32 | 80 | 4,00 | Baik |
| 9. | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami. | 25 | 89 | 4,07 | Baik |
| 10. | Alur cerita dalam komik jelas dan mudah dipahami. | 34 | 82 | 4,14 | Baik |
| 11. | Isi cerita dalam komik dapat saya pahami dengan mudah. | 28 | 92 | 4,28 | Sangat baik |
| 12. | Komik pembelajaran ini dapat digunakan di mana saja. | 22 | 98 | 4,28 | Sangat baik |
| 13. | Ukuran media komik ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana. | 30 | 83 | 4,03 | Baik |
| 14. | Media komik memotivasi saya untuk belajar sejarah. | 31 | 92 | 4,39 | Sangat baik |
| 15. | Saya lebih mengerti bagaimana peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan melalui komik ini. | 22 | 82 | 3,71 | Baik |
| 16. | Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama. | 32 | 91 | 4,39 | Sangat baik |
| Rata-rata Skor Akhir | | | | 4,05 | Baik |

Berdasarkan tabel 10, diperoleh nilai rata-rata penilaian responden 4,05. Menurut tabel konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka media komik pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik. Selain pengisian angket, dilakukan pula observasi selama uji lapangan luas. Observasi ini meliputi pengamatan terhadap sikap siswa selama membaca komik pembelajaran. Sikap siswa di SDN Bendungan I lebih antusias dan merasa senang dari pada di SDN Wiladeg. Siswa di kedua SD tersebut sama-sama memberikan respon yang baik dan sama-sama menyukai produk media komik pembelajaran sejarah, namun siswa di SDN Bendungan I jauh lebih apresiatif dan semangat dalam membaca komik tersebut. Selain itu, siswa di SDN Bendungan I juga lebih ekspresif dari pada siswa di SDN Wiladeg.

Saat dimintai pendapat siswa tentang media komik tersebut, siswa di SDN Bendungan I dengan semangat menyebutkan kelebihan-kelebihan media komik tersebut dan menyatakan bahwa siswa-siswa tersebut menyukainya. Sedangkan respon siswa di SDN Wiladeg sedikit berbeda, siswa berpendapat bahwa mereka menyukai komik tersebut namun reaksi siswa-siswa SDN Wiladeg tidak lebih semangat dari pada siswa-siswa di SDN Bendungan I. Pendapat siswa pada tahap uji lapangan ini cukup bervariasi, namun secara keseluruhan siswa menyukai media komik pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dari pelaksanaan uji lapangan terhadap media komik pembelajaran yang dikembangkan secara lebih jelas disajikan dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 11. Diagram Hasil Penilaian Siswa pada Uji Lapangan

Dalam diagram tersebut, terlihat bahwa rata-rata skor penilaian pada masing-masing tahap uji coba tidak terpaut jauh. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, diperoleh rata-rata skor 4,16 pada tahap uji lapangan terbatas yang artinya termasuk dalam kriteria “baik” dan rata-rata skor pada tahap uji lapangan luas mengalami sedikit penurunan yaitu 4,05 yang juga masih termasuk dalam kriteria “baik”. Dengan demikian, produk media yang telah dikembangkan telah layak digunakan berdasarkan ketepatan bahwa produk media dikatakan layak apabila minimal hasil penilaian termasuk pada kriteria “baik”.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Sejarah pada mata pelajaran IPS merupakan materi pelajaran yang membahas tentang peristiwa-peristiwa penting di masa lalu. Oleh karena itu, materi sejarah dibatasi oleh kesenjangan ruang dan waktu, sehingga hanya dapat dipelajari melalui dokumen-dokumen, video atau benda peninggalan sejarah lainnya. Karena keterbatasan ini, menyebabkan media untuk mengajarkan materi sejarah sangat terbatas. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, media pokok yang selalu digunakan dalam pembelajaran sejarah hanya terpaku pada buku paket IPS (*textbook*) dan kegiatan pembelajaran selalu bersifat konvensional.

Keterbatasan media tersebut berakibat pada kurang bervariasinya kegiatan pembelajaran IPS saat topik materinya sejarah. Padahal hampir seluruh materi sejarah merupakan materi yang bersifat hafalan. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dengan pembelajaran sejarah dan kurangnya ketertarikan siswa untuk mempelajari materi sejarah.

Masalah-masalah tersebut dapat diatasi jika adanya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran terutama materi sejarah dengan disajikan secara lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi yang lebih menarik, akan menimbulkan perasaan senang pada diri siswa terhadap materi yang dipelajari. Perasaan senang tersebut akan menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk mau mempelajari materi sejarah. Motivasi dan minat yang tinggi dalam belajar akan membuat siswa lebih mudah untuk meresapi atau memahami materi yang dipelajari.

Media yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi sejarah serta menambah variasi kegiatan pembelajaran sejarah yaitu komik pembelajaran yang berisikan materi sejarah. Salah satu materi sejarah yang dipilih adalah peristiwa menuju kemerdekaan Indonesia. Materi ini dipilih karena merupakan salah satu materi yang dirasa masih sulit untuk dipahami oleh siswa.

Sebelum pengembangan produk komik pembelajaran, pertama-tama dilakukan proses perencanaan terlebih dahulu. Tahapan-tahapan dalam proses perencanaan tersebut yaitu, pertama menganalisis tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah dan menambah variasi media pembelajaran untuk materi sejarah. Komik merupakan cerita yang dituangkan dalam bentuk ilustrasi gambar yang menghibur pembacanya dengan bacaan yang ringan dan mudah untuk dipahami. Bentuk tampilan komik lebih atraktif sehingga mampu menarik minat dari berbagai tingkatan usia (Ranang, Basnendar, dan Asmoro, 2010: 8). Komik mampu membuat para siswa mau untuk membacanya tanpa harus ada bujukan atau dorongan. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa (Ahmad Rohani, 1997: 79). Setelah menganalisis tujuan, kemudian selanjutnya menganalisis sasaran dari komik yang dikembangkan yaitu siswa kelas V SD. Hal ini dilakukan agar komik yang dikembangkan sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan kognitif pembaca komik pembelajaran tersebut. Terakhir menganalisis komponen produk dan penggunaannya.

Setelah tahap perencanaan, pengembangan produk komik pembelajaran selanjutnya yaitu membuat produk komik tersebut sesuai dengan prosedur pengembangan yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan validasi ahli. Penyusunan komik pembelajaran dilakukan dengan membuat desain gambar manual yang kemudian di-*scan* dan diolah dengan menggunakan program *software Corel Draw X4* dan *Adobe Photoshop*. Selesai pengolahan, kemudian komik disusun sesuai nomor halaman kemudian dicetak dengan menggunakan kertas *ivory* untuk halaman sampul dan HVS 100 gr untuk halaman isi. Bentuk media yang disajikan yaitu buku cetak komik pembelajaran.

Tahap selanjutnya setelah media komik pembelajaran selesai dibuat adalah validasi materi oleh ahli materi dan validasi media oleh ahli media. Penilaian dari segi materi mengacu pada aspek pertimbangan isi yang terdiri dari kesesuaian dengan kurikulum, kelayakan isi, dan cara penyajian (Ahmad Rohani, 1997: 32-33). Sedangkan penilaian dari segi media meliputi aspek kriteria produksi, desain visual dan kualitas teknis. Aspek penilaian tersebut mengacu pada pendapat Hastono Kasnadi (Ahmad Rohani, 1997: 30-33) yang menyatakan bahwa dalam memilih dan mengembangkan media perlu mempertimbangkan empat hal, yaitu pertimbangan produksi, peserta didik, isi, dan guru. Aspek desain visual yang dinilai mengacu pada unsur-unsur yang dinyatakan oleh Azhar Arsyad (2009: 108-112) yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, dan warna. Sedangkan unsur-unsur yang dinilai dari aspek kualitas teknis meliputi keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kualitas tampilan (Azhar Arsyad, 2009: 176).

Berdasarkan hasil analisis data pada validasi ahli materi, diperoleh skor rata-rata 4,07 dengan sekali revisi yaitu penambahan indikator dan perbaikan tujuan pembelajaran pada halaman Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Skor rata-rata penilaian yang diperoleh dari validasi ahli materi tersebut apabila dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif (Eko P. Widoyoko, 2009: 238), maka produk komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “baik”. Sesuai dengan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila skor rata-rata minimal termasuk dalam kriteria baik, maka media yang dikembangkan telah layak untuk diujicobakan dari segi materi.

Penilaian ahli materi mengacu pada aspek pertimbangan isi yang terdiri dari kesesuaian kurikulum, kelayakan isi, dan cara penyajian. Apabila dianalisis lebih lanjut, skor penilaian ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 11. Analisis Hasil Penilaian Ahli Materi per-Indikator

| Kriteria | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir | Skor Rata-rata |
|--|----------------------|---------------------|----------------------|-----------------------|
| Pertimbangan Isi | Kesesuaian kurikulum | 3 | 1, 2, 3 | 3,67 |
| | Kebenaran isi | 7 | 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 | 4,29 |
| | Cara penyajian | 5 | 11, 12, 13, 14, 15 | 4,00 |
| Rata-rata penilaian keseluruhan | | | | 4,07 |

Berdasarkan tabel di atas, indikator kesesuaian kurikulum memiliki skor rata-rata 3,67. Hal ini menunjukkan bahwa ada salah satu butir yang tidak mencapai kriteria baik. Butir yang belum mencapai kriteria baik tersebut adalah belum adanya indikator dalam produk media, sehingga perlu adanya revisi. Selain itu, materi yang disajikan telah sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, serta rumusan tujuan telah sesuai dengan materi.

Selanjutnya dilihat dari kebenaran isi, skor rata-rata yang diperoleh yaitu 4,29 yang artinya termasuk dalam kriteria sangat baik. Produk media yang dikembangkan telah ditinjau kebenaran konsep materinya berdasarkan keilmuan. Materi dan alur cerita telah disajikan secara runtut dan jelas. Ilustrasi gambar dan setting tempat sesuai dengan peristiwa yang ada dalam materi, dan produk komik pembelajaran telah cukup menjelaskan isi dari materi pokok persiapan menuju kemerdekaan Indonesia.

Terakhir dilihat dari cara penyajian materi, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,00. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media sudah baik dari segi cara penyajian. Bahasa yang digunakan dalam produk media sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, sehingga materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa. Istilah dan lambang dalam produk media konsisten, dialog/teks dalam cerita sesuai materi dan ringkas, serta pemilihan jenis huruf sesuai sehingga menambah ketertarikan siswa terhadap produk media yang dikembangkan.

Setelah validasi ahli materi kemudian dilanjutkan validasi ahli media. Sebelum memberikan penilaian, ahli media telah meminta untuk dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai komentar dan saran dari ahli media. Kemudian setelah itu ahli media memberikan penilaian akhir. Hasil skor rata-rata penilaian dari ahli media adalah 4,11. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka produk media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria “baik” dilihat dari segi media. Sesuai dengan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila skor rata-rata minimal termasuk dalam kriteria baik, maka media yang dikembangkan telah layak untuk diujicobakan dari segi media.

Penilaian ahli media dilakukan berdasarkan kriteria produksi, desain visual, dan kualitas teknik. Analisis lebih lanjut hasil penilaian validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 12. Analisis Hasil Penilaian Ahli Media per-Indikator

| Kriteria | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir | Skor Rata-rata |
|-----------------------------------|---|---------------------|--------------------|-----------------------|
| Kriteria Produksi | Kondisi fisik | 1 | 15 | 5,00 |
| | Kualitas bahan | 2 | 16, 17 | 4,50 |
| | <i>Emotion impact</i> | 1 | 18 | 4,00 |
| Desain visual | Prinsip visual desain ilustrasi gambar | 4 | 1, 2, 3, 4 | 3,75 |
| | Prinsip visual desain <i>background</i> dan warna | 3 | 5, 9, 10 | 4,00 |
| | Prinsip visual desain teks | 3 | 6, 7, 8 | 4,33 |
| Kualitas teknis | Keterbacaan | 4 | 11, 12, 13, 14 | 4,00 |
| Rata-rata skor keseluruhan | | | | 4,11 |

Berdasarkan tabel di atas dilihat dari kriteria produksi, secara keseluruhan produk media komik yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,50 yang artinya termasuk dalam kategori sangat baik. Kondisi fisik media yaitu bentuk dan ukuran komik sudah sangat baik dengan skor 5,00. Kualitas bahan yang meliputi kualitas kertas sampul dan isi serta kualitas cetakan juga sangat baik dengan skor rata-rata 4,50. Selanjutnya indikator *emotional impact* yaitu dimana produk media memberikan rangsangan kepada siswa untuk membaca juga termasuk dalam kriteria baik dengan skor 4,00.

Dilihat dari desain visual, secara umum produk media yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,03. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik dilihat dari segi visualnya.

Indikator prinsip desain visual ilustrasi gambar menunjukkan skor rata-rata 3,75 yang termasuk dalam kriteria baik namun ada satu butir yang menunjukkan nilai 3 yaitu cukup baik. Kriteria cukup baik tersebut adalah penilaian dari desain sampul media komik pembelajaran yang dirasa masih kurang menarik namun sudah layak. Selanjutnya indikator prinsip desain visual *background* dan warna yang meliputi kesesuaian *background*, proporsi serta pemilihan warna sudah dalam kategori baik yaitu dengan skor rata-rata 4,00. Sedangkan prinsip desain visual teks termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4,33 yang meliputi tata letak teks, pemilihan jenis huruf, dan pemilihan ukuran teks yang sesuai.

Dilihat dari kriteria kualitas teknis, produk media komik pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,00 yang artinya termasuk dalam kategori baik. Kualitas teknis tersebut meliputi kemudahan siswa untuk memahami materi dilihat dari penggunaan bahasa dalam media komik yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa serta alur cerita yang jelas dan runtut, dan kemampuan media komik pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang dinilai sudah baik.

Produk media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dan mendapat rekomendasi layak berdasarkan hasil penilaian dari kedua ahli tersebut, maka produk media yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk diujicobakan di lapangan. Uji lapangan dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap uji lapangan terbatas dengan perolehan skor rata-rata 4,16 dan uji lapangan luas dengan perolehan skor rata-rata 4,05. Semua hasil perolehan penilaian pada uji lapangan

termasuk dalam kategori baik. Hasil analisis skor penilaian siswa setiap kriteria dan indikator dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 13. Hasil Penilaian Uji Lapangan untuk Masing-masing Kriteria

| Kriteria | Jumlah Butir | Skor Rata-rata Uji Lapangan | |
|-----------------------|--------------|-----------------------------|-------------------|
| | | Uji Lapangan Terbatas | Uji Lapangan Luas |
| Segi Penyajian Materi | 8 | 4,32 | 4,14 |
| Segi Penyajian Media | 8 | 4,00 | 3,96 |

Tabel 14. Analisis Hasil Penilaian Siswa dalam Uji Lapangan per-Indikator

| Kriteria | Indikator | Jumlah Butir | Nomor Butir | Skor Rata-rata Uji Lapangan | |
|-----------------------------------|----------------------------|--------------|-------------|-----------------------------|-------------|
| | | | | Terbatas | Luas |
| Segi penyajian materi | Kejelasan materi | 1 | 1 | 4,56 | 4,61 |
| | Kemenarikan materi | 1 | 3 | 3,22 | 3,14 |
| | Kontekstual | 1 | 2 | 4,56 | 4,61 |
| | Penggunaan bahasa | 2 | 9, 11 | 4,62 | 4,18 |
| | Kebermanfaatan untuk siswa | 3 | 5, 14, 15 | 4,33 | 4,14 |
| Segi penyajian media | Bentuk dan ukuran | 1 | 13 | 4,44 | 4,03 |
| | Kemudahan penggunaan | 1 | 12 | 4,33 | 4,28 |
| | Pilihan warna | 1 | 7 | 3,56 | 3,78 |
| | Penggunaan huruf | 1 | 8 | 3,56 | 4,00 |
| | Ilustrasi gambar | 1 | 6 | 3,67 | 3,75 |
| | Isi cerita komik | 2 | 4,10 | 3,94 | 3,73 |
| | Kegunaan media | 1 | 16 | 4,56 | 4,39 |
| Rata-rata skor keseluruhan | | | | 4,16 | 4,05 |

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian siswa dari segi penyajian materi pada uji lapangan terbatas memperoleh skor rata-rata 4,32 yang berarti penyajian materi dalam produk media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Adapun indikator yang dinilai meliputi kejelasan materi, kemenarikan materi, kontekstual, penggunaan bahasa, dan kebermanfaatan bagi siswa dengan skor

masing-masing 4,56; 3,22; 4,56; 4,62; dan 4,33. Sementara itu hasil penilaian untuk segi penyajian media, mendapatkan skor rata-rata 4,00 yang artinya termasuk dalam kategori baik. Adapun indikator yang dinilai meliputi bentuk dan ukuran, kemudahan penggunaan, pilihan warna, penggunaan huruf, ilustrasi gambar, isi cerita, dan kegunaan media dengan skor masing-masing 4,44; 4,33; 3,56; 3,56; 3,67; 3,94; dan 4,56. Secara keseluruhan masing-masing indikator yang dinilai dalam uji lapangan termasuk dalam kriteria baik.

Hasil penilaian siswa dari segi penyajian materi pada tahap uji lapangan luas memperoleh skor rata-rata 4,14 turun 0,18 dari uji lapangan sebelumnya, namun skor tersebut masih dalam kriteria baik. Sama seperti uji lapangan sebelumnya, indikator yang dinilai meliputi kejelasan materi, kemenarikan materi, kontekstual, penggunaan bahasa, dan kebermanfaatan bagi siswa dengan skor masing-masing 4,61; 3,14; 4,61; 4,18; dan 4,14. Dari segi kejelasan materi dan kontekstual, skor rata-rata yang diperoleh lebih baik dari uji lapangan sebelumnya. Namun untuk indikator yang lain skor rata-rata yang diperoleh mengalami penurunan. Terdapat satu indikator yang belum mencapai kriteria baik pada tahap uji lapangan luas yaitu indikator kemenarikan materi dengan skor 3,14 (cukup baik). Menurut beberapa siswa, materi yang disajikan dalam komik masih kurang menarik minat siswa untuk memperlajarnya. Meskipun demikian, secara keseluruhan hasil dari uji lapangan luas menunjukkan nilai yang baik.

Hasil penilaian siswa dari segi penyajian media pada tahap uji lapangan luas memperoleh skor rata-rata 3,96 turun 0,04 dari uji lapangan tahap sebelumnya. Skor yang diperoleh tersebut masih dalam kriteria baik. Indikator yang dinilai dari segi

penyajian media meliputi bentuk dan ukuran, kemudahan penggunaan, pilihan warna, penggunaan huruf, ilustrasi gambar, isi cerita, dan kegunaan media dengan skor masing-masing 4,03; 4,28; 3,78; 4,00; 3,75; 3,73; dan 4,39. Dibandingkan dengan uji lapangan pada tahap sebelumnya, indikator pilihan warna, penggunaan huruf, dan ilustrasi gambar memperoleh skor rata-rata lebih baik sedangkan indikator yang lain menunjukkan penurunan nilai skor. Namun dari seluruh skor yang diperoleh dalam tahap uji lapangan, indikator-indikator yang dinilai termasuk dalam kriteria baik dan sangat baik.

Dilihan dari perolehan skor pada tahap uji lapangan, menunjukkan bahwa komik pembelajaran Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan terlihat mampu menambah variasi kegiatan pembelajaran serta mampu menarik minat siswa untuk membaca media tersebut. Suasana kelas saat uji lapangan dilakukan cukup kondusif, siswa menunjukkan kemauan dan antusias untuk mempelajari materi yang disajikan dalam komik, serta melalui ekspresi yang terlihat dari siswa suasana di kelas tampak lebih menyenangkan.

Dari kedua tahap uji lapangan tersebut, tidak dilakukan proses revisi terhadap media yang dikembangkan. Hal ini karena tidak ditemukan kendala atau masalah yang berarti sehingga mengharuskan untuk dilakukannya revisi media. Sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2012: 426) bahwa revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaiannya terdapat kekurangan dan kelemahan. Tujuan pengembangan media komik pembelajaran yaitu menarik minat dan motivasi siswa untuk mempelajari sejarah proklamasi kemerdekaan serta menambah variasi media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran sejarah telah mampu tercapai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan yaitu telah dihasilkan media komik pembelajaran “Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia” yang dikembangkan berdasarkan pada prosedur pengembangan Borg dan Gall dengan melalui lima tahapan pengembangan, yakni penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal, uji lapangan dan revisi produk, serta revisi produk akhir. Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, media komik pembelajaran yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan masing-masing skor rata-rata yang diperoleh yaitu 4,07 untuk validasi materi dan 4,11 untuk validasi media sehingga secara kualitatif keseluruhan penilaian termasuk dalam kriteria “baik”.

Sementara itu, penilaian siswa melalui tahap uji lapangan terbatas dan uji lapangan luas memperoleh penilaian yang baik yaitu dengan masing-masing skor rata-rata 4,16 dan 4,05. Media komik pembelajaran “Perjuangan Menuju Kemerdekaan Indonesia” yang dikembangkan mampu menambah variasi media yang digunakan untuk proses pembelajaran IPS dengan pokok bahasan sejarah serta mampu menarik minat siswa untuk mempelajari materi sejarah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya menerapkan media komik sebagai variasi media dalam proses pembelajaran pokok materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya membaca komik pembelajaran tersebut baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas ataupun secara mandiri di luar kelas untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

3. Bagi Peneliti Lebih Lanjut

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media komik pembelajaran “Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia” secara lebih luas. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media komik pembelajaran untuk materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ahmad Susanto. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arjuna. (2011). *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Diakses melalui <https://arjunabelajar.wordpress.com/2011/04/30/komik-sebagai-media-pembelajaran/>, pada 16 Februari 2016 pukul 13.35 WIB.
- Arum Eka Septiyana. (2012). *Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Teksongo Pringsurat Temanggung*. Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY.
- Asri Budiningsih, C. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budi Prasetyo. (2013). *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Ketenagakerjaan dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX SMA Negeri 1 Gamping Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FE UNY.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2009). *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hana Quniawati. (2012). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Tematik untuk Menanamkan Nilai Kejujuran Pada Siswa Kelas II SD Negeri Deresan Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY.
- Henggang Bara Saputro. (2014). *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif untuk Siswa Kelas 1 SDN Gudang Purworejo*. Tesis. Yogyakarta: Pasca UNY.
- Hikmat Darmawan. (2012). *How To Make Comic Menurut Para Master Dunia*. Jakarta: Plotpoint Publishing.
- H. Rosalinda. (2015). *Pengembangan Media Komik Peristiwa Rengasdengklok dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 3 Surakarta*. Tesis. UNS. Diakses melalui <http://eprints.uns.ac.id/17269/>, pada 21 Januari 2016 pukul 12.06 WIB.

- H. Rustam E. Tamburaka. (1999). *Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat dan Iptek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Husdarta dan Nurlan Kusmaedi. (2010). *Pertumbuhan & Perkembangan Peserta Didik (Olahraga dan Kesehatan)*. Bandung: Alfabeta.
- Indiria Maharsi. (2010). *KOMIK Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- M.S Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No.22 Tahun 2006. Diakses melalui <https://asefts63.files.wordpress.com/2011/01/permendiknas-no-22-tahun-2006-standar-isi.pdf>, pada 21 Januari 2016 pukul 11.32 WIB.
- Rakhmat Supriyono. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Ranang A.S, Basnendar H & Asmoro N.P. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sri Puji Mulyani. (2015). Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas III SD Negeri Tegalpanggung. *Skripsi*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sudarsono, dkk. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zainal Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*.
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Bendungan I dan SDN Wiladeg

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/ semester : V/II

Pertemuan ke :

Alokasi waktu : 2x35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

C. INDIKATOR

- Menceritakan peristiwa perjuangan mencapai kemerdekaan Indonesia.
- Menyebutkan tokoh-tokoh pahlawan.

D. TUJUAN

1. Setelah membaca komik pembelajaran “Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia”, siswa dapat menceritakan kembali sejarah proklamasi kemerdekaan dengan benar.
2. Setelah membaca komik pembelajaran “Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia”, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pahlawan proklamasi kemerdekaan dengan baik dan benar.
3. Setelah membaca komik pembelajaran “Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia” dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menjawab soal yang ada di buku komik dengan tepat.

E. MATERI AJAR

- Peristiwa perjuangan mencapai kemerdekaan Indonesia.

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Student Center*

Metode : ceramah, tanya jawab, diskusi, presentasi, penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka dengan salam2. Guru meminta salah satu siswa memimpin berdoa3. Guru melakukan presensi4. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya apakah anak-anak tahu tanggal 17 Agustus itu adalah hari apa? Apakah anak-anak tahu bagaimana peristiwa untuk mencapai kemerdekaan?5. Guru menyampaikan materi apa yang akan dipelajari yaitu peristiwa perjuangan mencapai kemerdekaan Indonesia. | 7 menit |
| Inti | <ol style="list-style-type: none">1. Siswa membaca membaca komik pembelajaran “Persiapan Menuju Kemerdekaan Indonesia”.2. Siswa diberi pertanyaan oleh guru mengenai pemahaman mereka terhadap isi cerita dalam komik.3. Satu persatu siswa diminta maju ke depan untuk menceritakan kembali isi cerita yang ada di dalam komik. | 58 menit |

| | | |
|---------|--|---------|
| | 4. Siswa bersama dengan guru berdiskusi mengenai hal-hal yang terkait dengan isi cerita agar siswa lebih jelas. 5. Siswa diminta mengerjakan soal latihan yang ada di buku komik pembelajaran. 6. Siswa bersama dengan guru membahas dan mencocokkan soal latihan yang telah dikerjakan. | |
| Penutup | 1. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan pesan moral terkait dengan materi yang dipelajari. 3. Guru meminta salah satu siswa memimpin berdoa untuk mengakhiri pelajaran. | 5 menit |

H. MEDIA DAN SUMBER

1. Media

- Buku komik pembelajaran “Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia”.

2. Sumber

- Sudjatmoko Adisukarjo, dkk.2007.*Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 5 Sekolah Dasar*.Jakarta:Yudhistira.

I. PENILAIAN

1. Penilaian kognitif

- Teknik penilaian : tes
- Rubrik penilaian :

| No. | Aspek | Kriteria Bobot Nilai | Jumlah |
|--------|--------------|----------------------------|--------|
| 1. | Soal latihan | Bobot nilai 1 setiap nomor | 10 |
| Jumlah | | | 10 |

2. Penilaian afektif

- Teknik penilaian : non tes (pengamatan)
- Rubrik penilaian :

| No. | Aspek | Kriteria | Skor |
|-----|------------------------------------|---|------|
| 1. | Sikap terhadap proses pembelajaran | Siswa memperhatikan saat pembelajaran berlangsung dan aktif berpartisipasi. | 3 |
| | | Siswa memperhatikan saat pelajaran berlangsung namun kurang aktif berpartisipasi. | 2 |
| | | Siswa kurang memperhatikan saat pelajaran berlangsung dan tidak aktif berpartisipasi. | 1 |

3. Penilaian psikomotorik

- Teknik penilaian : non tes (pengamatan)
- Rubrik penilaian :

| No. | Aspek | Kriteria | Skor |
|-----|--|---|------|
| 1. | Kejelasan dalam berbicara di depan umum (keterampilan berbicara) | Siswa mampu menceritakan kembali sejarah proklamasi kemerdekaan dengan tepat dan dengan bahasa yang benar, jelas dan mudah dipahami. | 3 |
| | | Siswa mampu menceritakan kembali sejarah proklamasi kemerdekaan namun kurang tepat dan dengan bahasa yang benar dan mudah dipahami. | 2 |
| | | Siswa mampu menceritakan kembali sejarah proklamasi kemerdekaan namun kurang tepat dan dengan bahasa kurang benar dan tidak mudah dipahami. | 1 |

J. Lampiran

1. Media komik pembelajaran “Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia”
2. Kunci jawaban soal latihan
3. Lembar penilaian siswa

Wonosari, 01 April 2016

Praktikan

Elis Tri Setyani

NIM 12108241137

Lampiran 1. Media komik pembelajaran “Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia”





Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar



- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Indikator

- Menceritakan peristiwa perjuangan mencapai kemerdekaan Indonesia.
- Menyebutkan tokoh - tokoh pahlawan



Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca komik, siswa dapat menceritakan kembali sejarah proklamasi kemerdekaan.
2. Setelah membaca komik siswa dapat menyebutkan tokoh pahlawan proklamasi
3. Setelah membaca komik, siswa dapat menjawab soal



i



Tokoh Cerita



SOEKARNO



MOHAMMAD HATTA



SUTAN SYAHRIR



SAYUTI MELIK

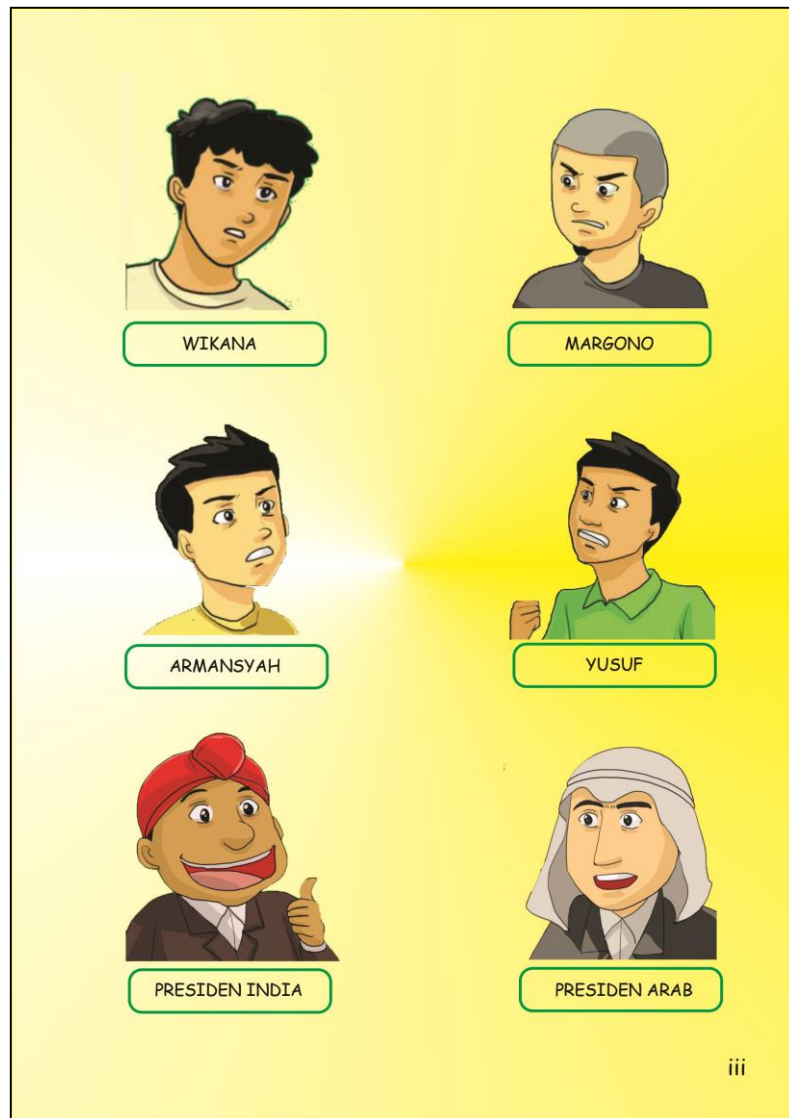


DARWIS



AHMAD SUBARDJO

ii

















Soal Latihan!

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang

1. Kota Hiroshima dan Nagasaki dibom atom oleh Amerika Serikat pada tanggal
 - a. 6 dan 9 Agustus 1945
 - b. 8 dan 9 Agustus 1945
 - c. 12 dan 14 Agustus 1945
 - d. 14 dan 17 Agustus 1945
2. Tokoh Indonesia yang pertama kali mengetahui Jepang menyerah kepada Sekutu adalah
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Drs. Moh. Hatta
 - c. Ahmad Subardjo
 - d. Sutan Sjahrir
3. Salah satu penyebab terjadinya Rengasdengklok adalah
 - a. Jepang menyerah kepada Sekutu
 - b. Perbedaan pendapat antara golongan tua dan muda
- c. Tokoh pemuda siap membacakan sendiri proklamasi
 - d. Golongan tua telah siap untuk proklamasi kemerdekaan Indonesia
4. Penyusunan teks proklamasi dilakukan di rumah
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Drs. Moh. Hatta
 - c. Laksamana Maeda
 - d. Jenderal Imamura
5. Penyusunan teks proklamasi dilakukan pada tanggal
 - a. 14 Agustus 1945
 - b. 15 Agustus 1945
 - c. 16 Agustus 1945
 - d. 17 Agustus 1945



13



Soal Latihan!

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang

6. Pembacaan teks proklamasi dilakukan oleh
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Drs. Moh. Hatta
 - c. Wikana
 - d. Ahmad Subardjo
7. Pembacaan proklamasi berlangsung di kota
 - a. Yogyakarta
 - b. Bandung
 - c. Jakarta
 - d. Surabaya
8. Tokoh yang dipilih sebagai presiden dan wakil presiden pertama di Indonesia adalah
 - a. Ir. Soekarno dan Ahmad Subardjo
 - b. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta
- c. Moh. Hatta dan Ahmad Subardjo
 - d. Ahmad Subardjo dan Sutan Sjahrir
9. Salah satu cara untuk menghargai jasa tokoh kemerdekaan adalah
 - a. Mengagumi tokoh pahlawan
 - b. Menghormati pemimpin asing
 - c. Meningkatkan semangat persatuan dan kesatuan
 - d. Mengenang jasa-jasa para tokoh kemerdekaan
10. Salah satu cara menghargai kemerdekaan Indonesia adalah
 - a. Meningkatkan semangat persatuan dan kesatuan
 - b. Mengagumi tokoh pahlawan kemerdekaan
 - c. Melakukan upacara setiap hari senin
 - d. Menghafal Pancasila dan Undang-Undang Dasar



14



SELAMAT BELAJAR

Untuk memeriksa kebenaran jawaban
silahkan baca kembali cerita dalam komik ini



Lampiran 2. Kunci Jawaban Soal Latihan

KUNCI JAWABAN SOAL LATIHAN

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. A |
| 2. D | 7. C |
| 3. B | 8. B |
| 4. C | 9. D |
| 5. D | 10. A |

Lampiran 3. Lembar Penilaian Siswa

LEMBAR PENILAIAN SISWA

| No. | Nama Siswa | Kognitif | Afektif | Psikomotor | Jumlah Skor | Nilai |
|-----|------------|----------|---------|------------|-------------|-------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Lampiran 2. Lembar Penilaian Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Media : Komik Sejarah Proklamasi
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi Pokok : Persiapan Kemerdekaan Indonesia
 Sasaran Media : Siswa Kelas V SD
 Validator : Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd
 Hari, tanggal : Kamis, 7 April 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Komik Sejarah Proklamasi. Kriteria Penilaian Materi dilihat dari pertimbangan isi yang mencakup tentang kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi, dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi yang diberikan, sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom “alternatif pilihan” sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Adapun bobot skor untuk masing-masing pilihan sebagai berikut:

SB (Sangat Baik) : Bobot skor 5
 B (Baik) : Bobot skor 4
 C (Cukup) : Bobot skor 3
 K (Kurang) : Bobot skor 2
 SK (Sangat Kurang) : Bobot skor 1

| Aspek | Indikator | SB | B | C | K | SK |
|----------------------|---|----|---|---|---|----|
| A. Kelayakan Materi | 1. Materi yang disajikan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. | ✓ | | | | |
| | 2. Indikator mencerminkan jabaran yang mendukung Kompetensi Dasar. | | | | ✓ | |
| | 3. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai. | | ✓ | | | |
| B. Keakuratan Materi | 4. Konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan sudah benar. | | ✓ | | | |
| | 5. Materi dalam komik jelas. | | ✓ | | | |
| | 6. Alur cerita dalam komik jelas. | | ✓ | | | |

| | | | | | | |
|---------------|---|---|---|--|--|--|
| | 7. Ilustrasi gambar sesuai dengan materi. | ✓ | | | | |
| | 8. Setting dalam komik sesuai dengan peristiwa. | | ✓ | | | |
| | 9. Materi dalam komik dijabarkan secara runtut. | | ✓ | | | |
| | 10. Materi dalam komik telah cukup menjelaskan isi dari materi pokok persiapan kemerdekaan Indonesia. | ✓ | | | | |
| C. Kebahasaan | 11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. | | ✓ | | | |
| | 12. Istilah dan lambang yang digunakan konsisten. | | ✓ | | | |
| | 13. Alur cerita mudah dipahami. | | ✓ | | | |
| | 14. Dialog/teks dalam cerita sesuai dengan materi | | ✓ | | | |
| | 15. Jenis huruf yang dipilih sesuai. | | ✓ | | | |
| Jumlah Skor | | | | | | |

Peneliti juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan masukan/saran mengenai bagian yang kurang tepat, jenis kesalahan dan saran untuk perbaikan media secara ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya diperbaiki oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

| Bagian yang Salah | Jenis Kesalahan | Saran untuk Perbaikan |
|-------------------|---------------------|-----------------------|
| Halaman pertama | Belum ada indikator | tambahkan indikator |

Komentar secara umum:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan *:

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Yogyakarta, 7 April 2016

Validator,



Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd

NIP 19791212 200501 2 003

Lampiran 3. Lembar Penilaian Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Media : Komik Sejarah Proklamasi
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Sasaran Media : Siswa Kelas V SD
Validator : Sisca Rahmadonna, M.Pd
Hari, tanggal : Selasa, 5 April 2016

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian:

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang Media Komik Sejarah Proklamasi. Kriteria Penilaian Media dilihat dari beberapa pertimbangan yang mencakup tentang desain, tampilan dan cara penyajian. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi yang diberikan, sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom “alternatif pilihan” sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Adapun bobot skor untuk masing-masing pilihan sebagai berikut:

SB (Sangat Baik) : Bobot skor 5
B (Baik) : Bobot skor 4
C (Cukup) : Bobot skor 3
K (Kurang) : Bobot skor 2
SK (Sangat Kurang) : Bobot skor 1

| Aspek | Indikator | SB | B | C | K | SK |
|---------------------|--|----|---|---|---|----|
| A. Desain dan warna | 1. Desain sampul komik menarik. | | | ✓ | | |
| | 2. Ilustrasi gambar dalam komik jelas. | | ✓ | | | |
| | 3. Ilustrasi gambar dalam komik menarik. | | ✓ | | | |
| | 4. Karakter dalam cerita digambarkan secara konsisten. | | ✓ | | | |
| | 5. <i>Background</i> yang dipilih dalam komik konsisten. | | ✓ | | | |
| | 6. Tata letak teks dan gambar seimbang. | ✓ | | | | |
| | 7. Jenis huruf yang dipilih sesuai. | | ✓ | | | |
| | 8. Ukuran huruf yang digunakan sesuai. | | ✓ | | | |

| | | | | | | |
|------------------------|--|---|---|--|--|--|
| | 9. Proporsi warna sesuai. | | ✓ | | | |
| | 10. Warna yang dipilih menarik. | | ✓ | | | |
| B. Kebahasaan | 11. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. | | ✓ | | | |
| | 12. Istilah dan lambang yang digunakan konsisten. | | ✓ | | | |
| | 13. Alur cerita jelas dan mudah dipahami. | | ✓ | | | |
| | 14. Dialog/teks dalam cerita sesuai dengan materi. | | ✓ | | | |
| C. Tampilan Menyeluruh | 15. Bentuk dan ukuran komik sesuai. | ✓ | | | | |
| | 16. Kualitas kertas sampul dan isi baik. | ✓ | | | | |
| | 17. Kualitas cetakan baik. | | ✓ | | | |
| | 18. Keseluruhan komik merangsang keinginan siswa untuk membaca. | | ✓ | | | |
| Jumlah Skor | | | | | | |

Peneliti juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan masukan/saran mengenai bagian yang kurang tepat, jenis kesalahan dan saran untuk perbaikan media secara ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam media dan menuliskan apa yang seharusnya diperbaiki oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terima kasih.

| Bagian yang Salah | Jenis Kesalahan | Saran untuk Perbaikan |
|-------------------|------------------|------------------------------------|
| Halaman terakhir | Tidak ada ulasan | tambahkan halaman untuk feedback . |

Komentar secara umum:

.....
 Komik sudah cukup baik bila dilihat dari segi media. Cerita dalam komik cukup ringkas sehingga mudah dipahami.

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan *:

4. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
5. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
6. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Yogyakarta, 05 April 2016

Validator,



Sisca Rahmadonna, M.Pd

NIP 198407242008122004

Lampiran 4. Instrumen Penilaian Siswa

Lembar Penilaian Siswa

Judul Media : Perjuangan Mencapai Kemerdekaan Indonesia
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Persiapan Kemerdekaan Indonesia
Sasaran Media : Siswa Kelas V SD
Nama Siswa :
No. Absen/Kelas :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom alternatif pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat masing-masing!

| No | Pernyataan | Alternatif Pilihan | | | | |
|----|---|--------------------|--------|-------|---------------|---------------------|
| | | Sangat Setuju | Setuju | Cukup | Kurang Setuju | Sangat Tidak Setuju |
| 1. | Isi cerita dalam komik dapat saya pelajari dengan mudah. | | | | | |
| 2. | Isi cerita pada komik sesuai dengan materi yang ada pada buku. | | | | | |
| 3. | Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik. | | | | | |
| 4. | Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku paket. | | | | | |
| 5. | Dengan membaca komik ini dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah. | | | | | |
| 6. | Gambar yang terdapat dalam komik menarik. | | | | | |
| 7. | Warna yang digunakan dalam komik menarik. | | | | | |

| | | | | | | |
|----------------|---|--|--|--|--|--|
| 8. | Tulisan yang digunakan dalam komik menarik. | | | | | |
| 9. | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami. | | | | | |
| 10. | Alur cerita dalam komik jelas dan mudah dipahami. | | | | | |
| 11. | Isi cerita dalam komik dapat saya pahami dengan mudah. | | | | | |
| 12. | Komik pembelajaran ini dapat digunakan di mana saja. | | | | | |
| 13. | Ukuran media komik ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana. | | | | | |
| 14. | Media komik memotivasi saya untuk belajar sejarah. | | | | | |
| 15. | Saya lebih mengerti bagaimana peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan melalui komik ini. | | | | | |
| 16. | Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama. | | | | | |
| Jumlah Skor | | | | | | |
| Rata-rata Skor | | | | | | |

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media komik pembelajaran di bawah ini!

.....

.....

.....

.....

.....

😊 Terima Kasih 😊

Lampiran 5. Rekap Hasil Uji Lapangan Terbatas

Hasil Uji Lapangan Terbatas Kelas V SDN Bendungan I

| No. | Butir Soal | Responden | | Jumlah | Rata-rata |
|-----|---|-----------|-----|--------|-----------|
| | | (1) | (2) | | |
| 1. | Isi cerita dalam komik dapat saya pelajari dengan mudah. | 5 | 5 | 10 | 5 |
| 2. | Isi cerita pada komik sesuai dengan materi yang ada pada buku. | 5 | 4 | 9 | 4,5 |
| 3. | Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik. | 2 | 5 | 7 | 3,5 |
| 4. | Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku paket. | 3 | 5 | 8 | 4 |
| 5. | Dengan membaca komik ini dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah. | 4 | 4 | 8 | 4 |
| 6. | Gambar yang terdapat dalam komik menarik. | 4 | 5 | 9 | 4,5 |
| 7. | Warna yang digunakan dalam komik menarik. | 4 | 5 | 9 | 4,5 |
| 8. | Tulisan yang digunakan dalam komik menarik. | 4 | 4 | 8 | 4 |
| 9. | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami. | 5 | 5 | 10 | 5 |
| 10. | Alur cerita dalam komik jelas dan mudah dipahami. | 4 | 4 | 8 | 4 |
| 11. | Isi cerita dalam komik dapat saya pahami dengan mudah. | 4 | 4 | 8 | 4 |
| 12. | Komik pembelajaran ini dapat digunakan di mana saja. | 5 | 5 | 10 | 5 |
| 13. | Ukuran media komik ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana. | 5 | 5 | 10 | 5 |
| 14. | Media komik memotivasi saya untuk belajar sejarah. | 4 | 4 | 8 | 4 |
| 15. | Saya lebih mengerti bagaimana peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan melalui komik ini. | 4 | 5 | 9 | 4,5 |
| 16. | Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama. | 4 | 5 | 9 | 4,5 |

Hasil Uji Lapangan Terbatas Kelas V SDN Wiladeg

| No. | Butir Soal | Responden | | | | | | | Jumlah | Rata-rata |
|-----|---|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-----------|
| | | (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | | |
| 1. | Isi cerita dalam komik dapat saya pelajari dengan mudah. | 5 | 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 5 | 31 | 4,29 |
| 2. | Isi cerita pada komik sesuai dengan materi yang ada pada buku. | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 32 | 4,57 |
| 3. | Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik. | 5 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 22 | 3,14 |
| 4. | Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku paket. | 4 | 3 | 2 | 4 | 2 | 5 | 3 | 23 | 3,29 |
| 5. | Dengan membaca komik ini dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah. | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 31 | 4,43 |
| 6. | Gambar yang terdapat dalam komik menarik. | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 24 | 3,43 |
| 7. | Warna yang digunakan dalam komik menarik. | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 23 | 3,29 |
| 8. | Tulisan yang digunakan dalam komik menarik. | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 24 | 3,43 |
| 9. | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami. | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 32 | 4,57 |
| 10. | Alur cerita dalam komik jelas dan mudah dipahami. | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 32 | 4,57 |
| 11. | Isi cerita dalam komik dapat saya pahami dengan mudah. | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 33 | 4,71 |
| 12. | Komik pembelajaran ini dapat digunakan di mana saja. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 29 | 4,14 |
| 13. | Ukuran media komik ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana. | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 30 | 4,29 |
| 14. | Media komik memotivasi saya untuk belajar sejarah. | 3 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 29 | 4,14 |
| 15. | Saya lebih mengerti bagaimana peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan melalui komik ini. | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 32 | 4,57 |
| 16. | Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama. | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 32 | 4,57 |

Lampiran 6. Rekap Hasil Uji Lapangan Luas

Hasil Uji Lapangan Luas Kelas V SDN Bendungan I

| No. | Butir Soal | Responden | | | | | | | Jumlah | Rata-rata |
|-----|---|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-----------|
| | | (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | | |
| 1. | Isi cerita dalam komik dapat saya pelajari dengan mudah. | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 34 | 4,86 |
| 2. | Isi cerita pada komik sesuai dengan materi yang ada pada buku. | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 29 | 4,14 |
| 3. | Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik. | 5 | 3 | 5 | 2 | 4 | 3 | 3 | 25 | 3,57 |
| 4. | Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku paket. | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 2 | 28 | 4,00 |
| 5. | Dengan membaca komik ini dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah. | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 27 | 3,86 |
| 6. | Gambar yang terdapat dalam komik menarik. | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 29 | 4,14 |
| 7. | Warna yang digunakan dalam komik menarik. | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 30 | 4,29 |
| 8. | Tulisan yang digunakan dalam komik menarik. | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 32 | 4,57 |
| 9. | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 25 | 3,57 |
| 10. | Alur cerita dalam komik jelas dan mudah dipahami. | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 34 | 4,86 |
| 11. | Isi cerita dalam komik dapat saya pahami dengan mudah. | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 28 | 4,00 |
| 12. | Komik pembelajaran ini dapat digunakan di mana saja. | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 22 | 3,14 |
| 13. | Ukuran media komik ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana. | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 30 | 4,26 |
| 14. | Media komik memotivasi saya untuk belajar sejarah. | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 31 | 4,43 |
| 15. | Saya lebih mengerti bagaimana peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan melalui komik ini. | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 22 | 3,14 |
| 16. | Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama. | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 32 | 4,57 |

Hasil Uji Lapangan Luas Kelas V SDN Wiladeg

| No | Butir Soal | Responden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Jml | Rata-rata |
|----|---|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | | |
| 1. | Isi cerita dalam komik dapat saya pelajari dengan mudah. | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 95 | 4,52 |
| 2. | Isi cerita pada komik sesuai dengan materi yang ada pada buku. | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 100 | 6,76 |
| 3. | Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik. | 4 | 4 | 5 | 3 | 2 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 64 | 3,05 |
| 4. | Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan buku paket. | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 5 | 2 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 67 | 3,19 |
| 5. | Dengan membaca komik ini dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi sejarah. | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 94 | 4,48 |
| 6. | Gambar yang terdapat dalam komik menarik. | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 77 | 3,67 |
| 7. | Warna yang digunakan dalam komik menarik. | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 76 | 3,62 |
| 8. | Tulisan yang digunakan dalam komik menarik. | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 2 | 2 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 80 | 3,81 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------|
| 9. | Bahasa yang digunakan dalam komik mudah dipahami. | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 89 | 4,24 |
| 10. | Alur cerita dalam komik jelas dan mudah dipahami. | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 2 | 2 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 82 | 3,90 |
| 11. | Isi cerita dalam komik dapat saya pahami dengan mudah. | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 92 | 4,38 |
| 12. | Komik pembelajaran ini dapat digunakan di mana saja. | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 98 | 4,67 |
| 13. | Ukuran media komik ringkas sehingga mudah dibawa kemana-mana. | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 1 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 83 | 3,95 |
| 14. | Media komik memotivasi saya untuk belajar sejarah. | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 92 | 4,38 |
| 15. | Saya lebih mengerti bagaimana peristiwa persiapan proklamasi kemerdekaan melalui komik ini. | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 1 | 5 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 82 | 3,90 |
| 16. | Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama. | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 1 | 1 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 89 | 4,24 |

Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Materi

Surat Keterangan Validasi Ahli Materi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd

NIP : 19791212 200501 2 003

Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar UNY

sebagai ahli materi dari pengembangan produk media Komik Perjuangan Menuju Kemerdekaan Indonesia untuk pembelajaran materi sejarah pada mata pelajaran IPS kelas V SD dari mahasiswa:

Nama : Elis Tri Setyani

NIM : 12108241137

Prodi : PGSD

Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY

menerangkan bahwa produk media yang dikembangkan oleh mahasiswa di atas sudah dikonsultasikan dan telah melalui tahapan validasi materi serta dinyatakan layak digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEJARAH PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS
V SD”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 April 2016

Penguji materi



Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd

NIP 19791212 200501 2 003

Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Media

Surat Keterangan Validasi Ahli Media

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sisca Rahmadonna, M.Pd

NIP : 19840724 200812 2 004

Jabatan : Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNY

sebagai ahli media dari pengembangan produk media Komik Perjuangan Menuju Kemerdekaan Indonesia untuk pembelajaran materi sejarah pada mata pelajaran IPS kelas V SD dari mahasiswa:

Nama : Elis Tri Setyani

NIM : 12108241137

Prodi : PGSD

Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY

menerangkan bahwa produk media yang dikembangkan oleh mahasiswa di atas sudah dikonsultasikan dan telah melalui tahapan validasi media serta dinyatakan layak digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEJARAH PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS
V SD”**

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 April 2016

Penguji materi



Sisca Rahmadonna, M.Pd

NIP 19840724 200812 2 004

Lampiran 9. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpn (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas fip@uny.ac.id

Nomor : 2098/UN34.11/PL/2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

21 Maret 2016

Yth. Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu (KPMPT)
Kabupaten Gunung Kidul
Jl. Brijen Katamso No. 1, Wonosari Gunung Kidul, DIY
Tlp/Fax (0274) 391942
Website: <http://Kpmpt.gunungkidul.go.id>
Email: Pelayanan@gunungkidulkab.go.id

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Elis Tri Setyani
NIM : 12108241137
Prodi/Jurusan : PGSD/PSD
Alamat : Tompak RT 03/RW 06, Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul, DIY

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul, DIY dan SD Negeri Bendungan I, Bendungan, Karangmojo, Gunungkidul, DIY
Subyek : Siswa Kelas VA SD Negeri Wiladeg dan Siswa Kelas V SD Negeri Bendungan I
Obyek : Pembelajaran Sejarah Proklamasi Kemerdekaan
Waktu : Maret-April 2016
Judul : Pengembangan Media Komik Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan :
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 280/KPTS/III/2016

Membaca : Surat dari UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, Nomor : 2098/UN34.11/PL/2016, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;

2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;

3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :
Nama : **ELIS TRI SETYANI NIM : 12108241137**
Fakultas/Instansi : Ilmu Pendidikan / Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Colombo No.1, Yogyakarta
Alamat Rumah : Tompak RT 03 RW 06, Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul
Keperluan : Izin Penelitian Dengan Judul : " PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD"

Lokasi Penelitian : SD Negeri Wiladeg, Karangmojo, Kab. Gunungkidul dan SD Negeri Bendungan I, Bendungan, Karangmojo, Kab. Gunungkidul

Dosen Pembimbing : Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd

Waktunya : Mulai tanggal : 01/04/2016 sd. 30/04/2016

Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul) dalam bentuk softcopy format pdf yang disimpan dalam keeping compact disk (CD) dan dalam bentuk data yang dikirim via email ke alamat : litbangbappeda.gk@gmail.com dengan tembusan ke kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah dengan alamat email : kpaddgunungkidul@gmail.com
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal 23 Maret 2016





PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT TK DAN SD KECAMATAN KARANGMOJO
SD NEGERI WILADEG

Alamat : Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul, Diy Kode Pos 55891

SURAT KETERANGAN

NO: 153/SDWIL/VI/16

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUHARNO, S.Pd
NIP : 19600606 198012 1 010
Pangkat/Gol.Ruang : Pembina Tk.I/ IVb
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa:

Nama : ELIS TRI SETYANI
NIM : 12108241137
Semester : VIII
Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat Tanggal Lahir : Gunungkidul, 13 Januari 1994
Alamat : Tompak RT 03/RW 06, Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul

Telah melakukan kegiatan observasi dan Penelitian Skripsi dengan judul: "Pengembangan Media Komik Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD" pada tanggal 12 s.d 15 April 2016 di SDN Wiladeg.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Karangmojo, 2 Juni 2016
Kepala Sekolah

SUHARNO, S.Pd
NIP 19600606 198012 1 010



PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT TK DAN SD KECAMATAN KARANGMOJO
SEKOLAH DASAR NEGERI BENDUNGAN I
Alamat : Bendungan, Bendungan, Karangmojo, Gunungkidul, KP.55891

SURAT KETERANGAN

NO: 93/SD/BI/V/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SRIYATI, M.Pd
NIP : 19671202 198804 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ELIS TRI SETYANI
NIM : 12108241137
Semester : VIII
Jurusan : Pendidikan Sekolah Dasar
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat Tanggal Lahir : Gunungkidul, 13 Januari 1994
Alamat : Tompak RT03/RW06, Wiladeg, Karangmojo, Gunungkidul

telah melakukan kegiatan Observasi dan Penelitian Skripsi pada tanggal 12 – 15 April 2016 di SDN Bendungan I.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangmojo, 04 Mei 2016
Kepala SD Bendungan I

SRIYATI, M.Pd
NIP. 19671202 198804 2 001

Lampiran 10. Foto-Foto Kegiatan Penelitian



Gambar 1.
Uji Lapangan Terbatas



Gambar 2.
Uji Lapangan Terbatas



Gambar 3.
Uji Lapangan Luas di SDN Bendungan I



Gambar 4.
Uji Lapangan Luas di SDN Wiladeg



Gambar 5,
Antusiasme Siswa dalam Membaca Komik Pembelajaran



Gambar 6.
Siswa Nampak Senang Belajar dengan Komik Pembelajaran